SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

JUNHO 94 - Nº 3 - 4,00 URV

SEGA • NINTENDO

SUPER METROID
UM GUIA COMPLETO PARA CHEGAR BEM AO FINAL

DRAGON BALL Z
DETONADO!

BOMBA! AS FOTOS DE SUPER STREET PARA MEGA E SNES

TODOS OS GOLPES SECRETOS DE ART OF FIGHTING 2

NBA JAM: MAIS JOGADORES

MAIS DE 200 DICAS

MORTAL KOMBAT CHEGA PARA SEGA CD

SGP NA COPA: FIGURINHAS GRÁTIS PRA VOCÊ

CAMPEONATO MUNDIAL 94

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Dê um

P A U S E

e recarregue a
energia no

Nenhum chefe de fase vai segurar você!

SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE

Super Street Fighter II	14
Sylvester and Tweety	30
Incredible Hulk	32
Shadowrun	33
Star Trek NG	34
NBA Jam	50
Bare Knuckle III	62
Terminator II	64
Virtua Racing	64
Chuck Rock	65
Outlander	66
Flinstones	66
Tom & Jerry	66
Dragon Ball Z	68

SNES

Super Street Fighter II	12
Space Invaders	16
Feda	16
Beauty and the Beast	17
Super Formation Soccer 94	17
Tetris Flash	18
Wild Trax	18
Twin Bee RBA	22
Saturday Night Slam Masters	24
Sonic Blastman 2	25
Final Fantasy VI	26
The Jetsons	28
Pinball Dreams	28
Knights of the Round	29
Fifa's Soccer	48
NBA Jam	50
Wolfenstein 3D	64
Sonic Blastman	64
The Ninja Warriors	65
Aero the Acrobat	66
Actraiser 2	66
Super Metroid	72

JAGUAR

Alien	44
Raiden Trad	45

SEGA CD / MEGA CD

Soul Star	16
Kamen Rider Zo	18
Shining Force CD	19
Dark Wizard	36
Revenge of the Ninja	36
Mansion of Hidden Souls	37
Mortal Kombat CD	39
Tomcat Alley	66
Stellar Fire	66
Robo Aleste	66

3DO

Night Trap	40
Sewer Shark	41
Total Eclipse	65

MASTER SYSTEM

Deep Duck Trouble	54
Chuck Rock	65

ARCADE

Super Street Fighter II Turbo	54
Art of Fighting 2	56

PORTÁTEIS

Battle Tank (GG)	46
Spider Man (GG)	46
Sonic & Tails (GG)	62
Masters of Combat (GG)	63

PC

Epic Pinball	79

CIRCUITO ABERTO

Finalmente reveladas as imagens do console Saturn. Saiba a situação do novo aparelho **10**

PRÉ-ESTRÉIA

Super Street Fighter II para Mega e SNes: as primeiras fotos só aqui na *SuperGP* **12**

ARCADE

Veja o que mudou na versão final de Super Street Fighter II Turbo **56**

GOLPE FINAL

Todos os golpes secretos devastadores de Art of Fighting 2 e o chefão secreto: Geese Howard **58**

SUPERGP DICAS

As melhores dicas do pedaço. Quer controlar Shive de Streets of Rage III? Se liga em *SuperGP* Dicas **62**

DETONADOS

Super Metroid: termine bem e rápido. Golpes e táticas em Dragon Ball Z para Mega **68**

COMPUTER ZONE

Conheça o ramo mais quente da indústria do erotismo, o CyberSex **78**

SUPERGP EXPRESS

Chegaram os comics do ano: 4 volumes sofisticados com grandes momentos da Marvel **80**

Ilustração de Capa: *Murilo Martins*

Boa safra de jogos para Sega CD, entre eles Dark Wizard

Master System em alta com Deep Duck Trouble

Capcom ataca com SSF II para SNes e Mega

Dragon Ball Z: Goku e Cia. agora no Mega Drive

SUPER GP CARTAS

Akira E. A. Gora

Este mês vou apontar uns erros nos inúmeros golpes e dicas dados da segunda edição da melhor revista de games do país, a *SuperGP*. Para quem ficou sem dois golpes de Mortal Kombat, aqui vão: na página 59, a Friendship de Mileena se faz da seguinte forma: segure defesa e ↓↓↓↑ + chute alto. A dica que faltou na página 62 (Mortal Kombat) é ←↑→↑←↑ (não tinha ficado bem claro). Real Pinball é um jogo de 3DO em formato CD, feito pela Data Works. Na matéria de *Super Street Fighter II X* o super combo de Balrog é (c) ↙↘↙↖ + chute. De resto, a revista arrasou. Até o mês que vem.

GAME POWER OMBUDSMAN

O JOGO NÃO TÃO FRÁGIL

Primeiro gostaria de parabenizar a junção das duas melhores revistas de games do Brasil e deixar meu protesto contra um espaço especial para meninas que curtem games. Nós não queremos um tratamento "especial". Essa coisa de que videogame é coisa de menino já era. Muitas meninas curtem games. Não vão caber naquele mísero espacinho. Aposto que isso é idéia do Chefe. E também aposto que a Marjorie e os outros concordam comigo. Aproveito para perguntar onde posso achar o CD do Angra. Beijão para todos.

Marcia L. T. Corrêa
São Paulo, SP

Marjorie Bros: *O Chefe tava doido para responder à sua carta, mas não deixei. O machão não sabe nada de mulher, embora pense que sabe tudo. Tô até a fim de trocá-lo por dois brotinhos de 18 anos. Mas a idéia não foi dele, foi minha. Sei que muitas meninas curtem games, mas elas não escrevem pra gente. Para incentivá-las, criei um espaço só delas. Depois, o Chefe botou um título machista, "Jogo Frágil". Só se for no game dele. Outro beijo e continue escrevendo. O CD do Angra você acha na Rock Brigade, fone: (011) 284 7428.*

A CARTA DO MÊS

A sua revista está demais. Eu comprei a ***SuperGamePower*** nº 1 e todo mundo aqui ficou pedindo emprestado, mas não emprestei de jeito nenhum. Claro, porque vocês têm que vender mais e eu torço para que vocês sejam a melhor. Agora, uma pergunta, o Chefe continua na luta agora na nova revista?

Jean Robert L. Andrade
Itabuna, BA

Resposta do Chefe: *Graaande garoto. É isso aí. Fale para todo mundo comprar a* ***SuperGP****. Quanto mais vender, melhor ficará. Quanto à sua pergunta: O Chefe não abandonará a luta por nada neste mundo. Podem oferecer dinheiro, mulheres, iates, carros importados, telefones celulares, um carguinho na Câmara dos Deputados, o que for.* ***SuperGP*** *forever!*

ADIVINHA QUEM VAI CONTAR COM A SUA ASTÚCIA?

Se desde o princípio você suspeitou que a Tec Toy ia fazer um super jogo do Chapolim, então acertou na mosca! Ou melhor, no morcego, na múmia e nos outros seres asquerosos que o nosso herói vai enfrentar, com a sua ajuda, no castelo do Conde Drácula. Tudo com movimentos friamente calculados, é claro! Aproveite-se da nobreza desse jogo. E mostre que você é um dos bons.

Chapolim x Drácula

Um Duelo Assustador

SEGA Master System®

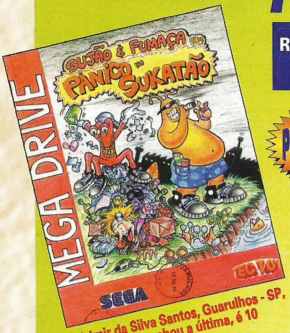
TEC TOY

©1990 Roberto Gomes Bolaños

SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Rubens Guilherme Presenti levou o cartucho de 16 bits este mês com uma rendição "cool" de Johnny Cage, lutador de Mortal Kombat.



Walmir da Silva Santos, Guarulhos - SP, esse cara já ganhou a última, é 10

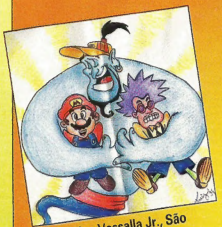
Rubens Guilherme Presenti, de Caieiras - SP papou o cartucho

Denis C. Y. Takata, Tupã - SP

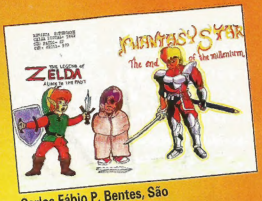
Carlo Fábio P. Bentes, São Bernardo do Campo - SP

Gustavo Alberto C. Moore, Rio de Janeiro - RJ

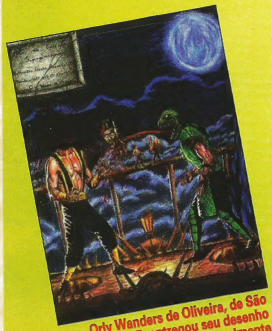
DETONE O CHEFE!



Luiz Carlos Vassalla Jr., São Bernardo do Campo, SP



Carlos Fábio P. Bentes, São Bernardo do Campo- SP



Orly Wanders de Oliveira, de São Paulo, SP, entregou seu desenho pessoalmente

Eduardo Santaela, São Paulo- SP

Pedro Eduardo Ferreira, Petrópolis, RJ

Super GP Responde

Na última ***SuperGP***, li a carta do Ailton e fiquei com umas dúvidas que só vocês podem responder. 1) É preciso algum truque em Star Fox para entrar no buraco negro? 2) Como faço para abrir a porta da direita na última fase de Flashback?

Ricardo Bulhões dos Santos
Campinas, SP

MK: *1) No estágio 2, do nível 1, existe uma fileira com 5 asteróides. Acerte o do meio (quando bem próximo). Do lado esquerdo surgirá um asteróide com ar maligno. Destrua-o. 2) Atire na bola da esquerda, desça e mate o Alien, vá para a direita, atire na bola da direita, desça e mate o Alien até destruir todas as bolas. Boa sorte.*

Baby, será que você sabe quando sai Samurai Shodown para SNES?

Daniel Santana
Diadema, SP

BB: *A empresa japonesa Takara já está fazendo o jogo. Deve sair dentro de três meses.*

BRONCAS

Estimadíssimo e carismático Chefe. Escrevo para relatar meu desapontamento com os gamemaníacos do Brasil inteiro que insistem em desenhar Sonic e Mario "trocando cortesias" nos envelopes. Ora, não importa o sistema, Sega ou Nintendo. Devemos unir-nos contra a censura, principalmente nos EUA!

Fernando B. Mendonça
Manaus, AM

Lord Mathias: Tô contigo e não abro, mano. Game sim, censura não.

Obá Chefe e Cia! Todos aqui adoram a revista. Mas vocês raramente publicam cartas do meu estado. Publiquem a minha carta e receberão um bolo de milho que só sergipano sabe fazer!

Caio Henrique F. de Souza
Aracajú, SE

Resposta do Chefe: Aí está a prova de que nada temos contra o belíssimo estado de Sergipe. Diante de tão deliciosa proposta de suborno, não consegui resistir. Mas não se esqueça que terá que ter bolo para mim, para a Marjoriezinha, Kamikaze, Akira, Baby e Lord (este rapaz é um espanto, come mais que Faustão), sem falar da minha secretária.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP - CEP 01050-970

Nintendo
PLAYTRONIC
NÓS FAZEMOS O FUTURO.
THUNDER GAMES
SEGA
TEC TOY
Bonés
NBA e NFL
Filmes
Infantis
Fone/Fax: (011) 917-2228
RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000
LIGUE
AGORA
REMETEMOS PARA
TODO BRASIL VIA SEDEX
VALORIZE SEU REAL!
AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ TODA LINHA PLAYTRONIC E TEC TOY, COM GARANTIA
E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL, ALÉM DE UMA
INFINIDADE DE FILMES INFANTIS E JOGOS PARA PC E AMIGA.

SUPER GP CARTAS

FASE BÔNUS

Caros amigos da ***SuperGP***, já colecionava as edições separadas e agora está o máximo essa união das duas. Mais de 80 páginas de pura emoção. PARABÉNS.

Patrícia Liné
Araruama - RJ

***Marjorie Bros**: Obrigada, gata. É bom ver que a mulherada tá começando a escrever. Continue!*

Aí pessoal da ***SuperGP***, a revista está demais, na base do melhor, impossível. Vocês conseguiram juntar o que havia de melhor na ***Supergame*** e na ***Gamepower*** com alguns detalhes detonantes.

Luiz de Rizzo Ramalho
São Paulo - SP

A Patrícia entendeu o espírito da coisa

Quero parabenizá-los pelo casamento animal de

***Supergame** e **Gamepower**: dois imbatíveis são ainda mais imbatíveis que um.*

Julio Cesar Pereira
Santos - SP

***Baby Betinho**: 'Brigado. Também tô achando legal trabalhar com o nosso querido Chefinho. Dê um grande abraço na turma da Vila Belmiro, especialmente no grande Serginho Chulapa.*

Eu era leitor assíduo da revista ***Supergame***, colecionava desde a edição número 7; o meu primo colecionava a ***Gamepower***. Adoramos a idéia de juntar as duas melhores revistas numa só!

Ebemézer Pinto Beraldo
São Gonçalo - RJ

***Marcelo Kamikaze**: Estimado Ebemézer, nós também adoramos! E pode esperar que mês que vem tem muito mais!*

Oi pessoal da ***Supergame***, eu achei arretada a sua fusão com a ***Gamepower***. O Chefe vai aproveitar muito que vai estar juntinho à sua amada Marjorie. Arrebente Chefão!

Romulo de Freitas Filho
Recife - PE

***Marjorie Bros**: Se o Chefete começar a encher muito, eu mando logo plantar batata!*

Agora é que não tem pra ninguém mesmo. O que era bom ficou melhor ainda. Quero parabenizar todos que criaram esta revista animal.

Dênys K. Horita
Atibaia - SP

O Luiz Ramalho é um típico Dragonball Z-maníaco

ANIMAL

Cavê de Azevedo Rocha, de Lorena, SP é o único recordista este mês. Cavê mandou várias fotos de telas de jogos que lhe valeram o cobiçado título de Leão da SuperGP. Entre os recordes está um 7.928.800 no nível Pro de Outrun. Boa, garoto.

Mandem fotos dos seus recordes já!

O MUNDO MARAVILHOSO DE ATARI 2.600

Sugestões de uso para a velha máquina

1) Ache um banana com cara de trouxa e fale para ele que é o novo 64 bits da Atari. Aí, aproveite e venda-o por US$ 280.

Paulo Paiva Nuccetelli
São Paulo - SP

2) Use-o como escudo quando for apanhar dos pais.

Adrian Sobral Galat
Santos - SP

3) Sinta o prazer de vê-lo derretendo dentro do microondas (*Nota da Redação: não tente fazer isso em casa!!!!!*).

Alexandre T. Tanaka
Bauru - SP

4) Tire as peças que ainda funcionam e venda-as na Rua Santa Ifigênia em São Paulo.

Wagner Muta Batista
São Paulo - SP

Fiquei decepcionado com uma só coisa na Revista. As sugestões para quem não sabe o que fazer com o Atari 2.600. Não fossem estes desbravadores, não estaríamos hoje jogando SNes. Atari é o pai do Nintendo que é o pai do Super NES! E ninguém fica desmoralizando o pai e o avô. As minhas 10 sugestões do que fazer com a velha máquina são: Q-Bert, Moon Patrol, Frost Bit, Seaquest, Air Raider, Montezuma, Asteroides, Pitfall, Enduro e Swordquest.

***Lord Mathias**: Ô mano, era só uma brincadeirinha...*

GAME IDÉIA

Tenho em mãos um jogo pronto para Arcade, com ilustrações, história e instruções. Chama-se "Thunder Warrior". É um jogo de luta entre bárbaros, tipo Art of Fighting e queria mandá-lo para a SNK do Brasil. No modo básico, você luta com cinco experientes guerreiros: dois bárbaros, duas guerreiras e uma criatura extremamente selvagem. Os gladiadores estão à procura da feiticeira do castelo do Trovão, que fora capturada por um misterioso ser... Existem, ainda, uma série de golpes especiais, mortais, técnicas especiais de luta, etc...

Wagner M. da Costa
Valinhos, SP

Baby Betinho: Achei a sua idéia tribal. E eu até gostaria de conhecer esta mina extremamente selvagem.

GAME CLUBES

Real Clube de Games. SNes e Mega. Para se associar, envie mil cruzeiros e endereço para Av. Marginal, no. 170, Jardim Santa Candida. Diadema, SP, CEP 09910.000.

CLASSIFICADOS

André Amaral, de Santo André, SP, tel: (011) 717-0441, está afim de vender seu Master Super Compact ou trocá-lo por um Game Gear ou Game Boy.

Pedro Luis, jogador e grande leitor de São Paulo, SP, quer vender tudo para ver se compra um 3DO. Por enquanto tá oferecendo um SNes com controle e uma fita. O fone é (011) 205-9099.

GAMES ★

★ COMPRA
★ VENDA
★ TROCA
★ LOCAÇÃO

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE 6 URV's
SUPER NES 10 URV's
NINTENDO 4 URV's

TUDO COM GARANTIA
SOLICITE NOSSA LISTA DE PREÇOS

AV. EDE, 230 - SALA 2 - SÃO PAULO - SP
FONE: (011) 951-0635 / 949-0669

SATURN SAI DE ÓRBITA E PREPARA ATERRISSAGEM NO PLANETA VIDEOGAME

O que não passava de um projeto está para se tornar realidade e já estão no forno muitos e bons jogos

O design é dos mais modernos e seu poder é enorme: "nível" de 64 bits graças a 2 chips

Finalmente foram divulgadas algumas fotos do Saturn, o console de 32 bits da Sega que está causando a maior expectativa no universo dos games. O design inspira modernidade, assim como sua cor, o prata. Nada mais adequado para inaugurar a nova geração de consoles de videogame. A tampa do CD apresenta o mesmo estilo utilizado no Sega CD 2. Na parte traseira do console se encontra a entrada de cartuchos. Na dianteira estão localizadas as entradas de energia e o acesso para CD, assim como as portas de joysticks (cujas imagens ainda não foram reveladas). Algumas modificações podem ser ainda introduzidas no aparelho, com o objetivo de baratear seu custo para o consumidor (vamos torcer para que obtenham sucesso, não é mesmo rapazes?). As especificações técnicas foram definidas: o aparelho vai trabalhar com 2 chips SH2 (Hitachi 32 Bits e 50 MIPS), com processamento dividido. Por conta desse macete, o Saturn passa a ter um "nível" de 64 bits. Mas não pára por aqui: serão 36 Mega de RAM, 16 milhões de cores, polígonos com sombras e textura, sprites com zoom e rotação independentes, 5 camadas gráficas e 32 canais PCM. Apoio para o projeto parece que não vai fazer falta: além do poderoso grupo conhecido como Big 6 (que reúne Capcom, Konami e outros pesos-pesados do setor), mais 150 softhouses e a gigante da informática Microsoft prometem marcar presença nessa parada. A Sega informou ainda que vai empregar o Titan, uma placa de arcade (64 bits) que apresenta compatibilidade com o Saturn. Dessa maneira, os jogos de arcade poderão ser convertidos com grande facilidade para a nova estrela dos consoles. Notícia melhor do que essa só mesmo se chover dólar na cabeça da rapaziada.

MUDANÇAS?

O Saturn pode ainda sofrer modificações antes de chegar às lojas. Mas o objetivo é mais que justo: torná-lo mais barato

SAMURAI VIRÁ EM 32 MEGA

A Takara, fabricante de games japonesa, largou na frente na corrida dos cartuchos de 32 Mega. Mal acabou de anunciar o primeiro cart (**Fatal Fury Special**) e já está com planos para lançar um segundo título com 32 Mega, **Samurai Showdown**. O lançamento está previsto para outubro, nos Estados Unidos. O mistério em torno do preço com que o cart vai chegar às prateleiras das lojas continua. Mas não deve ser dos mais baratos...

GAMES VÃO TER DISPUTA MUNDIAL

A Blockbuster Video aliou-se à ***Gamepro*** e está promovendo o Campeonato Mundial de Videogame de 1994. Entre os requisitos básicos, o jogador não deve ter mais que 20 anos de idade e residir oficialmente nos EUA, Canadá, Austrália, Chile ou Inglaterra. Serão três semanas de disputa em jogos para SNes e Mega Drive. Para SNes, o jogo da primeira semana é **NBA Jam**, na segunda o **TMNT** (Turtles) e o último é o **Clay Fighter**. A ordem para Mega é **NBA Jam**, **Sonic 3** e **Virtua Racing**. O primeiro lugar em cada categoria ganha uma viagenzinha para San Francisco, Califórnia, onde vai ser o Editor da ***Gamepro*** durante um dia, conhecer a Capcom e a Electronic Arts. Tudo isso fora os prêmios. Tem gente aqui da redação que daria o dedo mindinho para entrar nessa boiada. Pena que o Brasil ficou de fora da mamata!

Quem vai dar uma de Jordan?

Sonic é um dos desafios

A velocidade vai reinar

JOGUE SEUS ADVERSÁRIOS PARA ESCANTEIO!

Com SGP ESPECIAL FUTEBOL você vai dar de goleada nessa Copa do Mundo! São mais de 30 jogos para TODOS OS SISTEMAS, incluindo:
- Fifa Soccer para Mega Drive;
- Super Formation Soccer II para Snes;

E ainda:

- Estratégias para até 4 jogadores simultâneos.
Prove que, além de fera, você também é craque!
Drible seus adversários e garanta já seu SGP ESPECIAL FUTEBOL!

NAS BANCAS!

NOVA CULTURAL

Por *Slader Quan*

Recebi um interurbano de um admirador anônimo que me levou a investigar as vias oficiais e descobrir: está confirmadíssimo o lançamento simultâneo de **Super Street Fighter II** para SNes e Mega Drive, com a otimista previsão para julho. Tem mais: virá completinho, com três estrelas de seleção de velocidade! A única coisa que a Capcom não planejou para este cart são os movimentos Super Turbo do arcade. Então preparem-se para a matéria sobre uma das melhores conversões do arcade do ano.

DE CAIR O QUEIXO

Amigos da ***SuperGP***, acreditem, o jogo é de desabar queixo de qualquer jogador que tenha os miolos em seu devido lugar. Os novos personagens, combinações, o trampo de arte fantástico e grande sistema sonoro foram desenvolvidos para superar a falta de velocidade em relação ao turbo. Além do mais, os carts para sistemas domésticos virão com três estrelas de velocidade, e a mais rápida chega bem perto da versão de arcade. **Super** entra para o Guiness Book como o jogo de maior memória no sistema - 32 bits (nada mais nada menos que o dobro do original **SF II**) Desde os backgrounds até as telas de abertura, os elementos são de arrasar: Ryu disparando sua Fireball com efeito cinematográfico de frame-por-frame, Cammy trajada como uma gata parda e Chun Li com sua Fireball inalterada. Das combinações Hyper Fist de Dee Jay aos Dragon Punchs mortais de Ken, cada manobra e técnica estão completamente aplicáveis. A parte sonora soa como uma transposição clara do arcade. Graças ao Q-Sound, você poderá ouvir cada instrumento, incluindo guitarras elétricas no estágio de Fei Long e o rugido do Tigre de Bengala durante o Tiger Move. Entretanto, o efeito de eco é usado diferentemente no SNes.

VOLTA AO MUNDO EM 15 SEGUNDOS

Além das estrelas de velocidade, a Capcom adicionou dois novos modos divertidíssimos. Um

THE NEW CHALLENGERS!

O Cannon Drill de Cammy contra o Rekka Ken de Fei Long

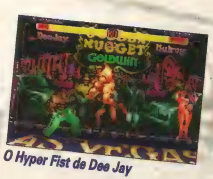
O Hawk de T. Hawk contra o Dread Kick de Dee Jay

O Spinning Knuckle de Cammy consegue evitar as bolas de fogo se o timing do golpe for correto

Os golpes de Cammy são parada dura

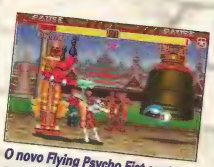
O Thunderstrike de T. Hawk contra o Max Out de Dee Jay

O Storm Hammer de T. Hawk

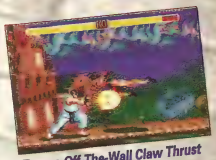


O Hyper Fist de Dee Jay

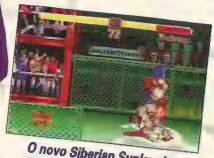
O novo Siberian Bear Crusher de Zangief se dá mal contra o novo Hadoken Vermelho de Ryu



O novo Flying Psycho Fist contra a nova bolinha de Chun-Li



O novo Off-The-Wall Claw Thrust versus o novo Hadoken de Ryu



O novo Siberian Suplex de Balrog

A nova Joelhada Tiger de Sagat enfrenta o Shoulder Butt de Balrog

O Shouryuken Flamejante de Ken bota pra ferver

deles é o Time Challenge, onde dois jogadores competem para ver quem pode acabar com os oponentes da CPU mais rápido. Tournament Battle é uma eliminatória simples entre oito jogadores, idêntica às limitadas

sempre, e o Group Battle é igual ao do lançamento do ano passado para Mega Drive, **Special Champion Edition**. O preço será salgado, mas tudo indica que vai valer a pena: entre US$ 70 e US$ 80.

Dá só um bico na nova tela de seleção de personagens

O SUPER É MESMO SUPER?

Passados os três anos iniciais de sucesso absoluto e incontestável, poderia o velho **Street Fighter** ser desbancado por títulos

O novo marcador de Combos indica quantos golpes seguidos seus serão indefensáveis

O Tournament Battle coloque vocie num torneio de 8 lutadores

Ok, você venceu no Tournament Battle

máquinas de arcade Tournament Battle. O Super Battle Mode é o mesmo que o Game Start, Versus Battle continua o mesmo de

como **Mortal Kombat II**? Segundo as previsões dos astros parece que vai ser muito difícil! A cada nova versão que é lançada, o jogo aparece modificado radicalmente, sempre se aprimorando nos quesitos jogabilidade e diversão. E a luta continua! Em matéria de jogos de luta, a saga **Street Fighter** continua monopolizando a preferência da galera. E tenho dito.

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Por ***Baby Betinho***

A Capcom quebrou mais um recorde com seu carro-chefe. A versão para Mega do **Super Street Fighter II** terá, pasmem, 40 MEGA! (32 no SNes) Por isso, os gráficos são fiéis ao arcade. O som é uma incógnita, mas espera-se o mesmo nível. A grande novidade do **Super Street** são os 4 novos guerreiros: Cammy, T. Hawk, Dee Jay e Fei Long. Além disso, os antigos lutadores ganharam movimentos, em especial os chefes. Houve a introdução dos tecnical bonus. Agora podem-se contar com 3 tipos de duelos: o tradicional, o group battle (já existente no **Special Champion Edition**) e o Tournament (parece cóm o do arcade). O preço ? Um pouco mais que os outros da série: em torno de US$ 80. Qual a melhor versão? - perguntaria o leitor. Resposta: estão no mesmo nível, opte pela versão do console de sua preferência.

Ryu, agora com 2 hadoukens (normal e fire) encara o novato mas poderoso Thunder Hawk. Muita coisa mudou: cenários, os rostos dos lutadores na tela de seleção e sons. Este último contém instrumentos novos e Q Sound no arcade

O Shouryuken forte de Ken agora é uma brasa, e acerta até três vezes quando próximo

Fei Long tem uma espécie de Shouryuken com chute. Esse é outro golpe poderoso

Balrog usa a parede com seu novo golpe, que consiste num vôo com as garras

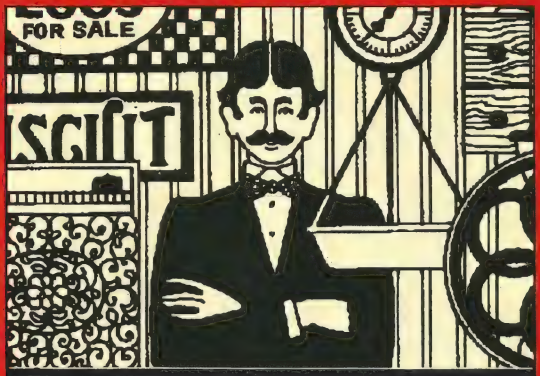
A inglesa Cammy possui golpes que atravessam magias, o Accel Spin Knuckle (dois acertos)

Chun Li ataca com seu Kikouken (novo comando e gráfico) em Vega, usando seu Devil Reverse (novo golpe)

T. Hawk mescla técnicas de Ryu e Zangief

No dia de lançamento do jogo a Capcom vai lançar novos joypads: o Capcom Pad Soldier para Mega e SNes. Ideal para Street. Não tem turbo nem slow motion e custa US$ 15

QUILOS DE CONSOLES, DÚZIAS DOS MELHORES CARTUCHOS, JOYSTICKS A GRANEL.



ARMAZÉM ELECTRIC CO.

A NOVA VIDEOGAME STORE ONDE O FREGUÊS SEMPRE TEM RAZÃO.

Lembra do tempo em que se discutia o preço com o próprio dono? Quando um aperto de mão valia tanto quanto dinheiro? No Armazém Electric Co. tudo isso está de volta. Junto com modernos consoles, os últimos lançamentos em cartuchos e acessórios para a sua locadora ficar atualizadíssima. E como a gente está começando, vamos fazer qualquer negócio para conquistar a freguesia. Telefone ou venha conferir pessoalmente. Agradecemos a preferência.

TEC TOY Nintendo PLAYTRONIC DCR JOGOS PARA PC E AMIGA

ARMAZÉM ELECTRIC CO.
R. Paraguaçu, 45 - Pacaembu - SP - Cep 05006-010
Tel.: (011) 66-9363/3243/8236 - Fax: (011) 66-8794

AGORA SÓ FALTAM OS FREGUESES.

PRÉ ESTRÉIA

SNES — SPACE INVADERS

taito | disponível | 2 mega

O velho sucesso de 1978 volta igualzinho para SNes. Na época, **Space Invaders** era mais badalado que **Street Fighter** e **Tetris** juntos. São 4 opções: original (preto e branco), celophane (imita a versão com celofane), right up (com um fundo) e color (colorido). O jogo é simples, basta detonar todos os alienígenas que descem de cima para baixo na tela. Para isso, você conta com um canhão que pode disparar apenas um tiro por vez. Um grande lançamento para "old timers", como o Chefe!

Desafie seu pai numa das quatro versões do clássico jogo de invasores espaciais

SEGA CD — SOUL STAR

hudson | julho | CD

Mais uma surpresa para completar a longa lista de shooters de Sega CD: **Soul Star**. À primeira vista pode-se decepcionar com a concepção clássica dada ao jogo, mas com a jornada, o piloto é levado a cenários nunca dantes navegados... digo, sobrevoados. Como membro do Cryo-Commandos, você tem que aniquilar os Myrkoids da galáxia. A perspectiva é de trás da espaçonave com um super-painel de controle no canto superior da tela. Dois jogadores podem coordenar ataques simultâneos. Os alienígenas saem na sua cola, com investidas fulminantes. Promete grande jogabilidade.

Acabe com planetas estranhos

Detone os Myrkoids!

Perspectivas em 360º

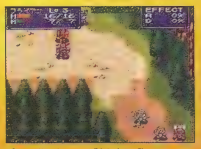
SNES — FEDA, THE EMBLEM OF JUSTICE

yanoman | julho | 20 mega

Se você é chegado num RPG-Simulador, eis a pedida. **Feda, the Emblem of Justice** conta com o mesmo estilo, o mesmo produtor e o mesmo "caracter designer" (criador de personagens) de **Shining Force I** (Mega). Trocando em miúdos, trata-se de um **Shining Force** para SNes. Nas cenas de batalha, você e o CPU movem seus personagens cada um seguindo sua vez (parecido com xadrez). A vez é definida pela agilidade dos personagens, quer dizer, o mais rápido começa e assim por diante. Quando se encosta com um inimigo a batalha se inicia, representada por uma "demo" (tela de demonstração) fantástica. Podia sair em português!

A história é boa, por enquanto só pra quem lê japonês

Os gráficos são de primeira



O estilo é puro Shining Force

Este é o Brian, líder dos rebeldes

SNES BEAUTY AND THE BEAST

hudson	julho	8 mega

Conversão do espetacular desenho animado da Disney. Os gráficos se mostram tão belos quanto o filme. Poderemos estar diante de mais um jogo do nível de **Aladdin**. Você controla o príncipe que foi transformado numa fera por uma bruxa. Para voltar ao seu estado normal, é preciso encontrar alguém que o ame de verdade antes que as pétalas da rosa preservadas debaixo de um vidro caiam. Os movimentos da fera se mostram bem vivos, como no desenho. A brilhante trilha sonora também é a mesma. Muitas cenas do filme estão presentes , como a aquela em que a Fera é atacada por lobos e a dança com a Bela, ou Bell. Ou seja, tudo indica que o cartucho poderá ser tão espetacular quanto o desenho. Se você não viu o desenho, veja. Assim poderá curtir ainda mais o jogo quando chegar.

Os gráficos são demais

A história é igual à do cinema

Nenhum detalhe foi esquecido

Você controla a Fera

SNES SUPER FORMATION SOCCER 94

human	junho	8 mega

O campo está bem maior na versão feita para a Copa de 94

Um dos melhores jogos de futebol para SNes ganhou a versão Copa do Mundo 94. São 24 times nacionais agora. Pode-se definir quem vai bater faltas e escanteios, escolhendo entre um número maior de jogadores. São vários modos de jogo com destaque para o Tournament, um torneio onde participam 24 times. As regras podem ser alteradas: ligar ou desligar tempo extra, ligar ou desligar tempo perdido em cobranças, etc. Existe, ainda, um modo para quatro jogadores simultâneos com o adaptador apropriado. O que já era bom vai ficar ainda melhor!

24 times no modo league

As opções são detalhadas

Defina quem bate escanteio

MEGA CD KAMEN RIDER ZO

tohei | disponível | CD

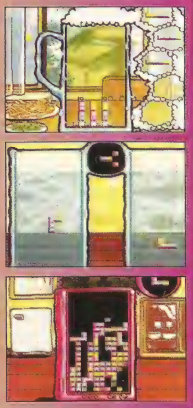
Jogo no estilo **Time Gal** e **Road Blaster**, protagonizado pelo herói da série **Kamen Rider**. Tudo rola como se fosse um filme. No momento em que surgir o sinal na tela você aperta o botão correspondente, mas são necessários reflexos de aço, pois se dispõe de mais ou menos meio segundo para executar a operação. Existem certos pontos em que o jogo faz lembrar um adventure no qual se faz determinada opção tornando a aventura multidirecional, quer dizer, existem vários meios para chegar ao final ou aos finais. A digitalização foi feita com capricho. Amantes de **Dragon's Lair** vão se amarrar.

No geral, siga as orientacões do jogo. Em certos pontos devem-se tomar decisões que interferem no enredo

SNES TETRIS FLASH

bps | julho | 8 mega

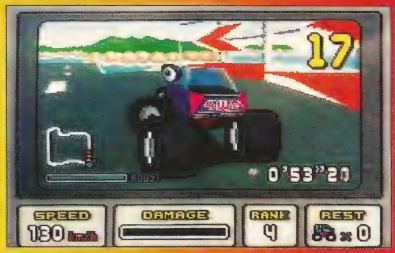
Idêntica à versão para Nes, excetuando os gráficos, sons (que são melhores) e um modo a mais. Trata-se do modo Puzzle no qual é necessário apagar todos os blocos com determinadas peças. São 100 fases para rachar a cuca. *Tetris Flash* é um pouco diferente dos outros: para apagar os blocos é necessário juntar 3 blocos da mesmo cor na horizontal ou na vertical. O mais quente é jogar a dois.



O SNes promete ser o oásis da série Tetris

SNES WILD TRAX

nintendo | disponível | 8 mega



Wild Trax: muitos parâmetros, 3 pontos de vista, gráficos poligonais e adrenalina

A novela chegou ao fim. O segundo jogo com o chip Super FX afinal vai mostrar a sua cara. Trata-se de um jogo de corrida com gráficos em polígonos. A movimentação é super realista: cada pneu recebe uma força diferente para cada situação, se assemelhando com carros de verdade. Existem 4 carros à sua escolha e 3 pontos de vista, os mesmos já vistos em **Star Fox**: visão de cockpit, visão próxima e visão afastada. E 4 Modos de jogo com destaque para o **Stunt Trax**, onde as pistas são fora do normal com rampas. Será que vai conseguir superar o fantástico **Virtua Racing**?

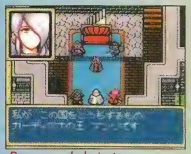
De cima para baixo, as máquinas à sua disposição:
4WD - alta aceleração e aderência
Coupé - maior controle, mas muitas derrapagens
Formula Type - o mais veloz, bom controle mas chassi fraco
2WD - acima da média, mas seu equilíbrio deixa a desejar por conta de só ter 2 rodas

Quando é ativado o modo para 2 jogadores a tela se divide. Quem será o mais rápido?

MEGA CD

SHINING FORCE CD

sega | julho | cd

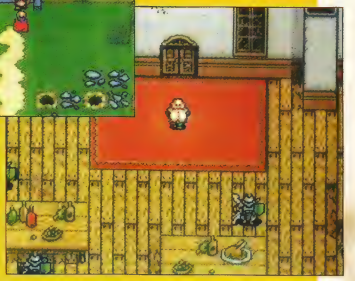


Deram um belo trato nos gráficos e sons

As demos de batalha já são marca registrada

Um dos RPGs de maior sucesso da Sega vai ter uma versão para CD. Foram 2 jogos no Mega e 2 no Game Gear (quando vão lançar a versão para Master?). O CD se baseia nas duas versões para Game Gear: isso mesmo 2 jogos em 1 (está virando moda). Os gráficos foram refeitos e o som será majestral. Ainda: esta versão contém cenários extras inexistentes no Game Gear. O forte de **Shining Force** CD são as batalhas e, como no Game Gear, as cenas RPG das cidades foram cortadas. Imperdível para fãs desse jogo.

Também há novidades: um mapa secreto inexistente no Game Gear



Além dos mapas escondidos, esta versão também vai contar com guerreiros secretos

A segunda parte começa com o roubo da espada negra

Detalhes foram incluídos, o que muda totalmente a impressão

Por *Baby Betinho*

O terceiro jogo de luta da série **Ranma** chega bem superior aos outros dois. Esta versão permite provocar o adversário e, depois de fazer isso por um certo tempo, o seu medidor de energia começa a piscar. Nesse momento, o seu ataque torna-se mais forte, além de ser possível empregar os golpes fatais. Conta com os tradicionais modos de jogo Story e VS. No modo Story, nada de novo. Já no VS a coisa esquenta. Além do VS mode normal ainda existe o Tag Match mode, onde se escala uma dupla e as regras lembram a de uma luta livre: chegue no seu canto e troque de lutador. Herb, o chefão, só pode ser usado neste modo, por enquanto. Mas fique calmo,em pouco tempo vão aparecer dicas para utilizá-lo em outros modos e também para fazer aparecer o tradicional velhinho Happosai. É esperar para ver!

SUPER RANMA 1/2

Golpes fatais: visual extravagante e destruidor

Sequência: mergulho, soco forte agachado e amaguri ken

SUPER RANMA 1/2 SNES	3.8
RUMIC SOFT	
20 Mega - 12 Fases	
2 Jogadores	
Luta - Continue	
GRÁFICO	4
SOM	4
DIFICULDADE	4
FUN FACTOR	4
1 2 3 4 5	

RANMA SAOTOME

Missile Kick - X + A ou Y + B
Mergulho - ↓ + chute forte, durante o salto
Kiai Shot - ↓→ + soco
Amaguri ken - soco repetido
Hiryu Shouten-Ha - ↓← + soco
Golpe Fatal - ↓↑ + soco forte

RANMA SAOTOME

Rolling Elbow - X + A
Back Blow - Y + B
Mergulho - ↓ + chute forte, durante o salto
Kiai Shot - (c) ←→ + soco
Amaguri ken - soco repetido
Hiryu Shouten-Ha - (c) ↓↑ + chute
Golpe Fatal - ←→ + soco forte

HINAKO NINOMIYA

Child Hinako
Sliding - X + A
Diving - Y + B
Hi Coin Beam - ↓→ + chute
Low Coin Beam - ↓→ + soco
Adult Hinako
Heel Kick - X + A ou Y + B
Coin Beam - ↓→ + soco
Tsurisen Gaeshi - ↓→ + chute
Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte

RYUGA HIBIKI

Sliding - X + A
Double Hit - Y + B
Mergulho - ↓ + chute forte, durante o salto
Kiai Shot - ↓→ + soco
Bakusai Tenketsu - ↓← + soco
Golpe Fatal - ↓↑ + soco forte

KODATCHI KUNO

Thousant Blow - X + A ou Y + B
Club Throw - (c) ←→ + soco
Ribbon Sweep - (c) ←→ + chute
Flower - (c) ↓↑ + soco
Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte

AKANE TENDOU

Upper Throw - X + A, de perto
Dash Slap - Y + B
School Bag Typhoon - soco repetido
Air Throw - (c) ↓↑ + chute
Dash Hammer - (c) ←→ + soco
Golpe Fatal - →←→ + soco forte

SHAMPOO

Heaven Drop - X + A
Dragon Tail - Y + B
Meteoro Kick - ↓ + chute forte, durante o salto
Air Throw - ↓→ + soco
Double Air Kick - ←↓→ + chute
Golpe Fatal - ↓ + soco forte, no ar

MARIKO KONJOU

Jump Kick - X + A ou Y + B
Botton Cutter - ↓→ + soco
Air Botton Cutter - ←↑ + soco, no ar
Acrobat Kick - ↓← + chute
Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte

UKYO KUWONJI

Spatula Cutter - X + A
Spice Bomb - Y + B
Spatula Throw - ↓→ + soco
Spice Mix - ↓→ + chute
Golpe Fatal - →←→ + soco forte

GENMA SAOTOME

Panda Blow - X + A ou Y + B
Gravity Drop - ↓ + chute forte, no ar
Panda Tuckle - (c) ←→ + chute
Panda Head Butt - (c) ↓↑ + soco
Golpe Fatal - →←→ + soco forte

MOUSSE

Bomb - X + A
Hakutchou ken - Y + B
Falcon Attack - ↓ + chute, no ar
Knife Throw - ↓→ + soco
Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte

TATEWAKI KUNO

Dash Cut - X + A
Back Jump Attack - Y + B
Vacuum Cutter - ↓→ + soco
Thunder Blow - ↓→ + chute
Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte

HERB

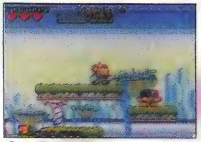
Sonic Kick - X + A ou Y + B
Kiai Shot - (c) ←→ + soco
Dragon Blade - (c) ↓↑ + soco
Ground Blade - (c) ←→ + chute
Golpe Fatal - ←↙↓↘→ + soco forte

Por ***Marjorie Bros***

Novidade Maravilha! O shooter devastador da Konami, ganha uma versão para ação em side-scrolling. Uau! Desta vez, Twinbee e seus amigos, Winbee e Gwinbee, saem em socorro à princesa de uma distante galáxia, raptada por um louco cientista. O jogador (existe opção para 1 ou 2) pode controlar dois ou três robôs. Cada ciborgue desses apresenta diferentes características de armas, saltos e recarregadores. Num primeiro momento, a turma de heróis só pode enfrentar os inimigos fazendo o uso de um soco simples. Colhendo Power-ups e Hidden Bells (sinos) eles conseguem novos poderes. Os gráficos foram trabalhados em tons pastéis, bem bonitos. A jogabilidade é simples, fato que facilita bastante a vida dos menos experientes. Quem joga bem **Sonic** vai jogar bem este. Mas não se deixe enganar pelas aparências! **Twinbee RBA** apresenta ação para profissionais do joystick. Uma dica: o modo Battle (onde você enfrenta um amigo) é o mais empolgante.

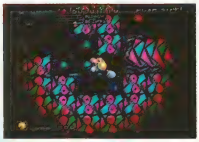
Colha todos desses sinos e terá uma recompensa (100 dá um life)

Bom senso de profundidade



Cores bem malucas

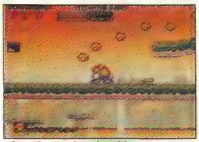
Twin Bee é equilibrado



Os fundos são bem legais

Portas só abrem com chaves

Win Bee pode abusar do vôo



A variação de telas é boa

O jogo lembra muito Sonic the Hedgehog: coincidência?

Quem se amarra em Sonic vai curtir Twinbee (este chefe não lembra Robotnik?) Do contrário, pode esquecer: não é a sua praia

TWINBEE RAINBOW ADVENTURES — **4.0**

SNES

KONAMI

16 Mega - N/D

1 ou 2 Jogadores

Ação

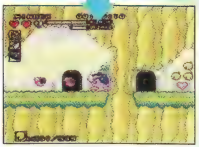
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

SUPER GP DICAS

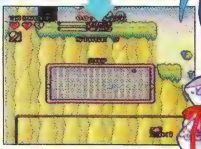
COMANDOS ESPECIAIS

Os jogos elaborados pela Konami - uma das mais conceituadas fabricantes de games do Japão, a terra do videogame - primam pelos comandos especiais e dicas. Com o famoso **Twinbee** não poderia ser diferente. Veja só o que os programadores da empresa armaram para você dessa vez.

Pause e pressione ↑↑↓↓←→←→ B e A. Assim você troca de "Bee"



Pause e digite: A 5x, B 5x, X 5x, Y 5x, L 5x e R 5x. E vá para qualquer ponto do mapa



Pause e digite: ↑↑↓↓ L R L R B e A. Isso permite que você fique com força total

Pause e pressione (↑→↓←) 3x A B X e Y. Assim se sai da fase sem que passe dela

Pause o jogo e digite ↑ A → A ↓ A ← A ↑ B → B ↓ B ← B e veja o final sem fazer esforço

Para obter invencibilidade pause e digite a senha: **L R L R A B X Y L R L R A B X Y**

LIQUIDAÇÃO DE ITENS

Logo no começo de cada estágio use o pulo carregado e suba até uma altura de 9999 kilometros. Lá em cima, você vai encontrar uma estrela que gera os preciosos sinos. Mantenha a altura e colha quantos sinos precisar. O resto é com você.

CONHEÇA A MAÇÃ DA VIDA

Pegue um item qualquer e deixe ele na mão. Espere 30 segundos e o item se transformará numa maçã. Dê uma de Eva. Coma a maçã e você ganhará life.

Por ***Slo Mo***

Se você é daqueles tipos pacíficos que não entra numa briga nem por telefone, vai ter que se render ao desafio de uma pancadaria em grande estilo: **Saturday Night Slam Masters**. Este título da Capcom, que já apavorou nos arcades, está sendo lançado para o SNes. Sorte nossa (dos briguentos)! As estrelas deste show são oito campeões de luta livre prontinhos para a briga. O objetivo é simples: destroçar psicologica e fisicamente seus oponentes e conquistar o título. Com o adaptador multiplayer, então, a encrenca é de ferver. Trata-se, sem sombra de dúvidas, uma das melhores adaptações para este periférico. A jogabilidade é garantida pelos controles complexos. Naturalmente, você poderá socar ou chutar em todas as direções usando o botão de ataque. Cada "gigante" possui seu ataque especial e uma técnica devastadora, requerendo do jogador uma execução detalhada no controle. O resultado acaba sendo uma mistura variada de voadoras, joelhadas e esmagamentos. Algumas das seqüências lembram um pouco **Street Fighter** (movimentos de direcional com botões pressionados). Por exemplo, El Stingray's Jalapeño Comet usa a mesma movimentação da Fireball de Ryu. A defesa não é sofisticada, mas, com prática, pode-se escapar da investida inimiga utilizando-se de seqüências maníacas de botões.

DICA: *caso caia no solo aperte de imediato para cima ou para baixo para rolar e escapar do agarrão. Se preciso role para fora do ringue*

DICA: *quando agarrar seu oponente, aperte continuamente Ataque e Agarrão para dificultar que ele escape*

DICA: *se estiver em maus lençóis, dê 2 toquinhos no L ou R para sair fora*

DICA: *pratique sua técnica com um laranjão. Não, não estamos falando de seu irmão caçula. Ligue o jogo para 2 jogadores e jogue sozinho*

Diversão total com 4 jogadores se digladiando na arena

GAMEPRO DIRETO DOS USA

O Jalapeño Comet lembra o torpedo de Vega

Este é o legítimo "maior espetáculo da Terra"

SNES
Saturday Night...
Capcom

Pau puro. Essa é a melhor definição para este cart. Na tradição de Street, o que importa é a técnica e a habilidade de cada um para vencer o adversário.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.0	4.0	4.0	INT. Ajust.

Sem preço
24 Mega
Malo
Luta

4 jogadores
Visão: lateral
multi-scrolling

HORA DO SHOW

Os gráficos seguem o estilo adotado em **SF II**. Os lutadores receberam um visual "bad", como a máscara do mal do Japonês Oni's e o Rasta's pet monkey. Os sons são esparsos, mas funcionais. Os temas musicais se harmonizam com a cerimônia de início de cada match. Mas o que mais impressiona neste cart é que ele transmite com fidelidade a dura realidade das lutas de TV. Se você é um dos fissurados em **Street** vai adorar este novo fighting game com a assinatura da Capcom.

DICA: *caso seu oponente tome impulso nas cordas, contra-ataque com o ataque com salto*

Escolha o lutador que mais combina com seu estilo

Por ***Baby Betinho***

O Super Herói atômico da Taito está de volta em mais uma aventura side-scroll kick and punch bem no estilo **Streets of Rage**. Sonic Blastman é um tipinho que usa armadura brega e tem movimentos desengonçados. Mas dá um show! O jogo não mudou muito em relação ao original, a não ser seus backgrounds, agora mais caprichados. A jogabilidade é garantida com muitos golpes e sequências, fora os inimigos variados. As fases são missões de resgate a inocentes em perigo. Os bônus são na base dos 3 socos, culminando com um murro de 100 megatons. Dizem que sua munheca equivale a um Scania desgovernado no queixo!

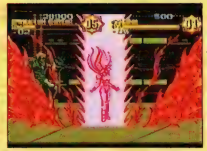
Você inicia com 5 poderes, certos golpes gastam dois deles

Ao enfrentar este chefe tome cuidado com a hélice

Alguns inimigos explodem, fique atento para não dançar

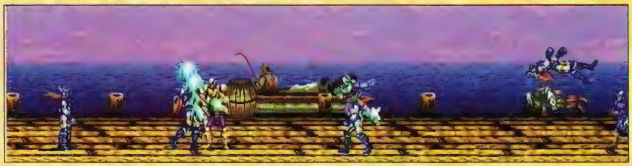
Defenda-se do robô e acerte o cara que está voando

A chefona é fogo. Transforma em sapo quem ela não gosta



Guarde este supergolpe de Sonia para quando chegar o momento de encarar os chefões

São estes três os personagens de que você dispõe



Alguns dos inimigos perdem energia mesmo que em posição de defesa. É só sentar o braço

Nem pense em agarrar os monstrinhos verdes. Eles reagem espremendo você como uma laranja sem sumo

SONIC BLASTMAN II
SNES

3.8

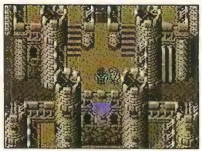
Taito	
12 Mega- N/D	
2 Jogadores Simultâneos	
Luta - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por *Marcelo Kamikaze*

Faltam adjetivos para poder descrever **Final Fantasy VI**. Quanto aos gráficos pode-se dizer que são perfeitos, os melhores de toda a jea longa história do SNes, embora esse conceito seja relativo. A trilha sonora é grandiosa e variada quanto aos estilos: vai do jazz até o clássico, incluindo óperas com direito a samplers de barítonos e sopranos. O **Final Fantasy VI** é um RPG denso e extenso reunindo o que as versões IV e V tinham de melhor: muitos eventos e a possibilidade de criar um grupo do seu jeito. Cada personagem tem

Os Magic Armors são máquinas capazes de usar magias, coisa rara neste Final Fantasy

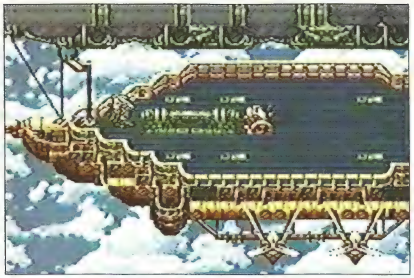


Um dos pontos altos do cart são os gráficos, com grande detalhamento e volume

Não pense que essa lagoa é um cenário de fundo, ela restaura suas energias

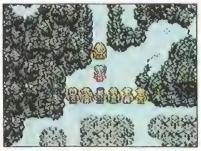
Em certos pontos você enfrenta inimigos dos mais estranhos, como essa locomotiva que carrega almas para o outro mundo

Seguindo em frente você vai dar com enormes cataratas. É bom apreciar sentir emoções muito fortes

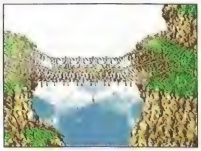


Seguindo a tradição de Final Fantasy, a caravela voadora

Quanta erudição! Aqui você participa de uma ópera

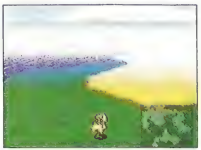


Em certos locais você enfrenta uma batalha tipo simulação



24 Mega de pura obra de arte. Esperemos a versão em inglês

seu comando específico e, em particular, existe um chamado golpe especial. Se isso soa **Street Fighter** e Cia., acertou: você escolhe esse comando e digita uma das manjadíssimas sequências usadas nesses jogos. Há também assassinos de aluguel. Basta desembolsar uma graninha e o ninja Shadow vem com você. Os eventos incluem uma batalha estilo simulação, lutas em trenzinhos de minas no melhor estilo Indiana Jones e até uma participação numa ópera. Toda essa maravilha está disponível no Japão. Quanto aos Estados Unidos, a previsão de lançamento é para o finalzinho do ano. Já aqui no Brasil... Depende de vocês.



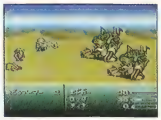
Mais uma tradição de Final Fantasy que continua em alta: Chocobo, o pássaro que conduz você ao longo de um passeio sem inimigos

Vasculhe tudo: as passagens secretas escondem itens preciosos

Lock Cole é capaz de roubar itens dos inimigos. Assim você obtém itens exclusivos

Vasculhe relógios e vasos atrás de itens

Edgar Figaro usa engenhocas como uma serra elétrica com direito à máscara de Jason



Magic Armor tem grande poder de fogo

Mash Figaro possui golpes especiais, a la Street Fighter

FINAL FANTASY VI — **4.8**

SNES

SQUARE

24 Mega - N/D

1 ou 2 Jogadores

RPG - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

SNES

THE JETSONS

Gente, a nova aventura dos Jetson para o SNes (a primeira foi para NES) está de arrebentar! Você é George Jetson e tem que atravessar sete estágios side-scroll hop'n'bop enfrentando piratas espaciais. Os inimigos estão mais difíceis que na versão oito bits: robôs voadores, baleias mecânicas e morcegos. A sua arma é uma máquina de sucção usada para deslocar blocos, eliminar adversários, colher power-ups e escalar paredes. Os cenários e gráficos são característicos da série Hanna Barbera: coloridos e com personagens familiares. A música é que é o problema: um tédio.

DICA: use seu "aspirador" para andar pelo teto

DICA: o aspirador serve para passar por buracos estreitos

THE JETSONS... Taito

8 Mega 1 Jogador	Fases: 7 Aventura	Continue

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

DICA: para acabar com esse macaco, sugue os blocos e atire de volta contra ele

SNES

PINBALL DREAMS

Simuladores de Pinball ainda não são muito comuns no SNes. Pinball Dreams é o terceiro da lista. Não apresenta bons gráficos e efeitos como em *Jaki Crush* (*GamePower* #08), o melhor de todos. Por outro lado, o tabuleiro não é pobre como em *Behind The Mask* (*GP* #19). São quatro opções de jogo. Os temas vão de viagem espacial a filme de terror. O mais divertido é "Beat Box", na discoteca: a cada "flipada" você curte efeitos bem legais de música rap. A jogabilidade é boa, mas os gráficos decepcionam. Chegam a lembrar o Nintendinho em alguns momentos. A grande sacada é o número de jogadores, até oito no total.

O gráfico do jogo é seu ponto fraco: as cores, lavadas, não vão impressionar ninguém

O nosso especialista em musicologia tribal e assuntos primitivos, Lord Mathias, curtiu o som desta fase ("Beat Box"), feito em cima de rap americano

O primeiro fliper, Ignition, é o mais simples dos quatro

PINBALL DREAMS Gametek

8 Mega 8 Jogadores	Fases: 4 Simulador

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

DICA: em Steel Wheel, acerte nesta caçapa escondida (foto). Com sorte, você ganhará uma bola extra!

Por ***Marjorie Bros***

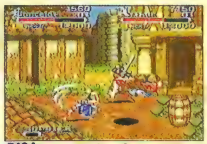
Uma viagem ao tempo em que a malandragem usava o fio da espada para tirar as diferenças. **Knights of The Round** é sucesso vindo do arcade. O estilo é side-scroll, mas em pouco tempo você saberá porque este jogo é único. São três guerreiros para escolher, todos com nomes pomposos: Lancelot, Arthur e Percival. Os carinhas mandam brasa com ataques violentos. O que mais chama a atenção é o sistema de fases. Quanto mais você decepa e escapa liso das investidas dos inimigos, mais fica experiente, poderoso e acumula pontos. Pode-se também chamar um parceiro para arrasar de vez. Se com um jogador a porrada come solta, com dois a terra treme. Pode acreditar irmão!

DICA: *mate os mestres fazendo uma rodinha nele. Assim nem eles representam perigo. Já com um jogador o negócio é golpear 3 ou 4 vezes e defender logo em seguida. Se conseguir derrubá-lo, golpe forte nele!*

DICA: *quando se golpeia tesouros podem aparecer inesperadas vidas*

DICA: *no cavalo seu poder de ataque dobra*

DICA: *a jóia verde transforma os inimigos em comida. Deixe aparecer muitos inimigos antes de pegá-la*



DICA: *use os golpes fortes nos soldados e quando os inimigos se levantarem*

DICA: *golpeie o tesouro e divida-o para mais pontos e energia*

DICA: *o cajado faz aumentar de level*

DICA: *dê 3 ou 4 golpes em Iron Golem e fique em defesa para escapar ileso do peso que vem por cima*

KNIGHTS OF TEH ROUND
SNES

3.8

CAPCOM
12 Mega - 7 Fases
2 Jogadores
Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Lancelot

Detone com golpe forte: Y + →

Voadora: Y + ↑

Corte lateral: ↔ + Y

Artur

Golpe forte: Y + →

Cortada por baixo: Y + ↑

Corte lateral: ↔ + Y

Percival

Arrastão: corra com →→ e Y

Golpe forte: Y + →

Corte lateral: ↔ + Y

SYLVESTER AND TWEETY

CAGEY CAPERS

Por *Lawrence de Arcadia*

A grande onda das softhouses é promover a vinda dos melhores desenhos animados para o videogame. Flintstones, Jetsons, Pernalonga e Tom & Jerry são apenas alguns exemplos de lançamentos traduzidos para videogame nos últimos tempos. Agora é a vez de Sylvester e Tweety (Piu-Piu) arrasarem corações no Mega.

A LA CARTOON

A fórmula clássica de cartoon foi seguida à risca. Gato caçando pássaro. Pássaro tentando escapar. Gato usando mil esquemas e armadilhas para a captura. No papel de Sylvester, percorrendo sete fases para devorar Tweety, você se depara com seus personagens favoritos da Looney Tune, como Grany (a vovó invencível); Spike, o buldogue (que o persegue); Baby Canguru (com seus chutes poderosos); e o monstruoso Tweety Jekil-and-Hyde (quando Piu-Piu se transforma em uma criatura pavorosa). Com um elenco como este você vai precisar de toda a ajuda possível: Pogo Sticks, Guarda-Chuvas, Luvas de boxe, ossos (para distrair Spike), e uma poção mágica para fazer Tweety voltar ao estado normal. As sete fases têm uma volta de trem, laboratório, navio, e muitos perigos. Cada uma com um nível de dificuldade e power-ups espalhados

***DICA:** Granny é invencível. Apenas fuja dela*

Mega
Sylvester and Tweety...
Tecnomagic

Piu-piu e Frajola chegam com a corda toda para o Mega Drive. A partir de agora não é preciso mais aguardar a exibição do desenho para se divertir com a dupla.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.5	5.0	Ajust.

Sem preço
16 Mega
Junho
Ação/aventura

1 jogador
7 fases
Visão: lateral
multi-scrolling

***DICA:** a maneira mais simples de seguir em frente no jogo é achar Piu-piu e arranhá-lo. Você ganha 20 mil pontos por isso. Vidas extras a cada 100 mil pontos*

***DICA:** no começo da segunda fase vá para a esquerda e pegue as luvas de boxe ou qualquer outro power up. Você pode usá-lo contra Spike, que está à espreita*

estrategicamente. Existem também algumas áreas que podem tanto fazer você recomeçar a fase como avançar para áreas antes inacessíveis.

GRÁFICOS 10, SOM OK

Os gráficos em **S&T** seguem as linhas e cores do cartoon tradicional. Os personagens revelam-se bastante animados, e os movimentos de Sylvester são graficamente perfeitos. A música é ininterrupta com efeitos sonoros corretos. Repare nas exclamações do felino: "Hello, breakfuthtl". Desde o início, você vai querer arrancar os cabelos ao sentir a enorme dificuldade dos controles. Mas, depois de um tempinho você acaba se acostumando. É bom ficar ligado, pois mesmo a menor marcação pode acabar resultando em uma grande perda no nível de energia.

PARA QUEBRAR A CABEÇA

S&T é divertido, bem feito e complexo. Algumas fases requerem um bom conhecimento em resolver jogos do tipo quebra-cabeça e recolher itens em ordem de progresso, mas prepare-se desde já para perder um tempo enorme caso insista em terminá-lo. Mas, afinal de contas, um jogador que se preze vai preferir gastar seu tempo com jogo em vez de ficar paradão, assistindo desenhos, não é?

***DICA:** na fase do laboratório, pegue todas as poções possíveis antes de encarar o Piu-piu monstro. Use as poções contra ele e consiga dar imediatamente um arranhão nesse passarinho atrevido*

***DICA:** às vezes você pode fazer com que um inimigo desapareça levando-o para fora da tela, pausando e retornando em seguida ao jogo*

***DICA:** para tirar Piu-piu de Larry, esses barris devem ser empurrados das plataformas e colocados do lado direito da tela*

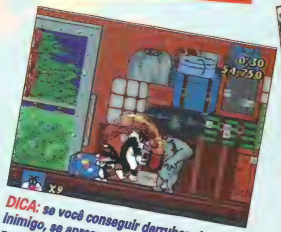
***DICA:** alguns power-ups estão camuflados no cenário de fundo. Pule em todos os lugares e sempre pause o jogo para checar seu estoque*

ESCONDE-ESCONDE

***DICA:** use esses esconderijos toda vez que Frajola estiver sendo perseguido por inimigos*

MANHAS E MANIAS DE FRAJOLA

***DICA:** você pode andar sobre todas as superfícies, mesmo as mais frágeis, como o varal. Se você começar a cair, significa que o tombo vai ser dos bons*



***DICA:** se você conseguir derrubar algum inimigo, se apresse em dar o fora. Eles permanecem caídos somente por pouco tempo*

***DICA:** como ele chegou lá dentro? Basta cair do telhado pelo lado direito e flutuar para a passagem secreta que fica logo embaixo do telhado*

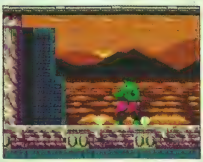
Por *Andromeda*

Você prefere o pacato Bruce Banner ou o Incrível e incontrolável Hulk? Bem, não importa. O que vale é que um dos mais famosos super-heróis de todos os tempos está fazendo sua estréia no Mega Drive.

O arqui-inimigo de Hulk, The Leader, está usando um batalhão de robôs e mutantes, gerados através de engenharia genética, para formar um exército do mal capaz de espalhar o terror pela Terra. Como Hulk, você tem que impedir esta emergente força diabólica.
São cinco fases de ação/aventura no estilo plataformas, com jogabilidade monstruosa. Luta fechada até o final da fase onde se encontra um chefão. A cada final de fase o desafio esquenta: Rhino, Absorbing Man e outros tiranos do universo HQ Marvel pintam desafiadores. Seu personagem está sujeito a sofrer baixas em estágios de energia como: Super-Hulk, Hulk, Bruce Banner e Hulk-Out. O estado de nosso herói vai definir o repertório de movimentos. Portanto, fique ligado no nível de energia (topo da tela). Quando sua energia defasar em 40 por cento, você regride de Super-Hulk para Hulk, e assim por diante. Para compensar a desvantagem de Hulk perante tantos inimigos, o jogo oferece uma série de power-ups e cápsulas restauradoras de energia. Os iniciantes, se quiserem aceitar um bom conselho, devem se restringir à escolha do nível fácil.
Os movimentos de cada encarnação de Hulk incluem corridas, saltos, socos, arremessos e alguns movimentos especiais. A relação controle-jogo não é tão precisa como seria de esperar. Mas o visual do cart compensa qualquer mancada. Tamanho dos bonecos, parte sonora, animação, coloração de sprites e cenários de fundo, fazem de **Hulk** um jogo impecável.

DICA: *para enfrentar Rhino no final da fase 1, mantenha-se no meio da tela e soque quando ele vier em sua direção. Quando ele voltar, salte e retome a mesma operação em outra direção*

DICA: *fique sobre os carros ou phone boots. Lá você poderá esperar, em segurança, o melhor momento para desferir o soco fatal. Em seu inimigo, é claro!*



DICA: *há muitas moedas de continue escondidas no jogo, incluindo uma na fase 2. Escale esta plataforma (foto), quebre os blocos e encontre a valiosa moeda*

Os movimentos

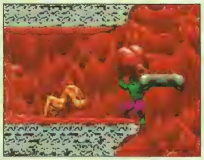
Palmas

Agarre-os

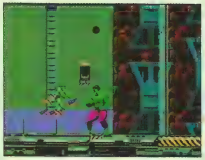
Uppercut

Use os pés

Agarre-os e jogue-os



DICA: *mova as phone boots, pedras e outros objetos e os use como plataformas para áreas inacessíveis*



DICA: *quebre todos os vasos e outros objetos para encontrar Power-Ups escondidos.*

DICA: *use seus power-ups de transformação para retornar como Bruce Banner e explorar melhor as áreas.*

Mega HULK
U.S. Gold

O clássico estilo ação-aventura vigora aqui. Fãs do herói da Marvel Comics e jogadores em geral vão se divertir.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.0	3.5	4.5	Ajust.

Preço indisponível
16 Mega
Julho
Ação

1 jogador
Continues limitados
Visão: lateral

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Por *Marcelo Kamikaze*

Shadowrun é a tradução de um dos maiores Cyberpunk RPG-Books para videogame. Depois de sair para SNes, pela Data East, a Sega o lança para o Mega, com enredo e visual novos. Os gráficos são realistas. Seja um samurai, um decker ou um shamã nas ruas de uma Seattle devastada e futurista. A aventura rola na cidade, na corporação, ou no Cyberspace - mundo virtual onde deckers e data-jackers comandam rodovias digitais. Os únicos a ajudá-lo são os Shadowruns, mercenários que o protegem por muita grana. É pegar ou largar!

Para quem gosta de RPG de tabuleiro o jogo é nota dez

Procure falar com todos durante o jogo, pois eles dão informações muito importantes

Aqui você encontra uma explicação completa sobre todos os itens que você possui

Embora o jogo seja igual à versão para SNes, a história é diferente

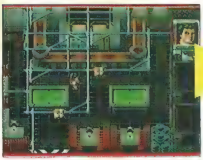
Um ponto em comum com a versão de Snes: mira automática

SHADOWRUN 3.5
MEGA DRIVE

SEGA
8 Mega - N/D
1 Jogador
RPG- Bateria

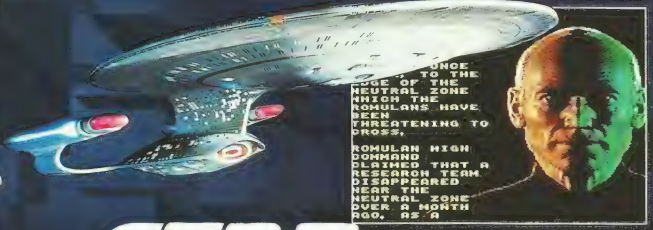
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Todo cuidado é pouco ao escolher a sua profissão. Afinal de contas, pode ser sua última atividade no mundo dos mortais



Olhe dentro dos bares para encontrar os melhores Shadowrunners. E preste muita atenção aos inimigos que aparecem de repente

Por Marcelo Kamikaze

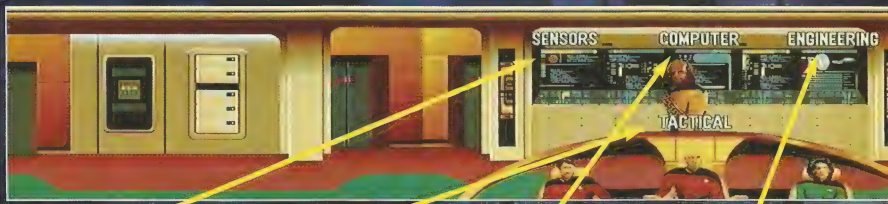


STAR TREK
THE NEXT GENERATION

The Next Generation é a série que sucede ao antigo Jornada nas Estrelas. Também, os astros daquela série já devem estar dobrando o cabo da boa esperança. Leonard Nimoy, o ator que imortalizou o personagem Dr. Spok, agora é diretor em Hollywood (Corra que a Polícia Vem Aí). O restante do elenco desapareceu depois das quatro continuações da saga no cinema. A Spectrum Holobyte lançou no mês passado a versão de *ST The Next Generation* para SNes e decidiu ampliar seu público para os usuários de Sega. *STNG* para Mega Drive é similar à versão para SNes. O estilo mistura RPG e adventure, com missões multi-partes interligadas. São três modos de jogo: comando de navegação, combate entre naves e missões de grupos. No primeiro, você tem que

Estabeleça contato primeiro e atire só depois, mesmo que o cara chegue detonando

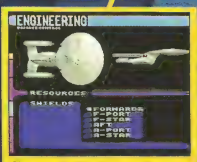
DICA: quando cercado por dois inimigos, afaste-se do alcance deles para recarregar os escudos



Os "Sensors" fornecem informações sobre os planetas, se existe vida, atmosfera, etc.

A tela "Tatical" só deve ser acionada no caso de encontrar uma nave alienígena

O "Computer" dá informações sobre raças desconhecidas, planetas distantes, etc.

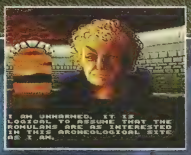


Na sala de "Engineering" pode-se alterar a distribuição de energia de força na Enterprise

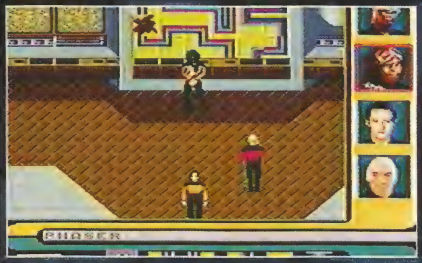
É possível salvar, mas só um jogo. Cada "save" novo apaga o anterior

Após a missão 1 é obrigatório voltar à base para receber ordens novas

A 1ª missão é resgatar um cientista sequestrado e acabar com os Romulanos. DICA: detone todos os inimigos antes de mais nada. Só assim você pode acionar o tricoder para resgatar a refém



que invadem a tela. Por sinal, o número de inimigos supera o do SNes. O aspecto mais intrigante do jogo são as missões de grupo onde se controla toda a tripulação da Enterprise. A trilha sonora, composta exclusivamente para o jogo, traz de volta o clima épico dos clássicos filmes de ficção científica. O jogo é repleto de telas demo que contam o desenrolar da história de acordo com a sua atuação. Quase videogame interativo. Diversão garantida para terráqueos e romulanos!



DICA: na fase 2, depois de restabelecer a energia, ache as peças do circuito para acionar os computadores

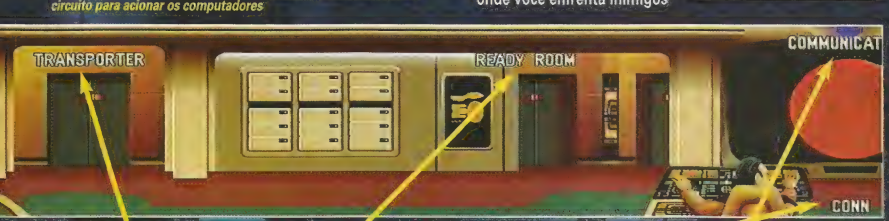
administrar e pilotar a nave usando corretamente os sistemas de controle. O combate tem perspectiva aérea, com mapeamento, onde você enfrenta inimigos

STAR TREK THE NEXT...
MEGA

4.0

SPECTRUM HOLOBYTE	
12 Mega - N/D	
2 Jogadores	
RPG/Adventure	

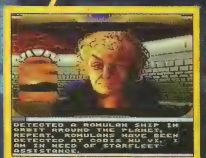
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					



"Transporter" serve para enviar gente para outras naves, planetas diferentes, etc.

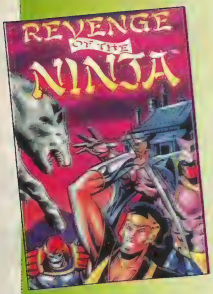
Na "Ready Room" você recebe as suas ordens do comando central

Na tela "Conn" você define a direção e o destino final da nave espacial Enterprise



A tela de "Communications" possibilita contato com outras naves, bases, planetas, etc.

SEGA CD REVENGE OF THE NINJA



Com a morte de Astov, rei de Gella e pai da carinhosa Terri, o jovem Ninja Hayate regressa à terra natal para se vingar eliminando Lougi e sua horda de assassinos. São 18 fases de luta (variáveis de acordo com a dificuldade) para salvá-la do vilão, todas repletas de inimigos e obstáculos quase intransponíveis, no estilo de **Time Gal** e **Thunder Storm**. Você deve seguir as setas indicadas pelo CPU. A animação e o som são os pesos pesados deste CD. Já a jogabilidade é previsível após algumas tentativas frustradas.

Ponha o direcional para o lado indicado. Você tem frações de segundo para isso

DICA: coloque para direita neste ponto. Ao chegar a esses pontos o negócio é chutar

As vezes o jogo indica para apertar os botões (A, B ou C). Fique esperto!

REVENGE OF ...	Renovation				
CD 1 Jogador	Fases: 18 Vídeo interativo			Continue	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

DICA: nos níveis Normal e Hard é preciso ter reflexos de aço. Então o negócio é decorar as sequências

SEGA CD DARK WIZARD

Escolha o líder, cada um com suas características

Na cidade podem-se comprar itens. Nos castelos podem-se convocar mais soldados

experiência comuns ao RPG, ação quase inexistente e estratégia de fundir cabeça. Um CD apetitoso!

Tem nome de RPG, gráficos de RPG, mapas, comandos e personagens de RPG. Mas não é. Em alguns segundos você nota que Dark Wizard é mais um simulador de Monstros e Magos com elementos do universo érrepêgiano. É um estilo comum no Japão. Podemos citar: Daisenryaku (Super Estratégia de Guerra). Sua receita pode ser resumida: levels de

A batalha é animada. Mas o acesso é lento e não vale tanto a pena

DARK WIZARD	Sega				
CD 1 Jogador	Fases: N/D Simulador			Bateria	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

A abertura é muito boa. Bons gráficos, sons e enredo. Já o jogo é aquilo: ame-o ou odeie-o

Mansão das Almas Perdidas. A Vic Tokai escolheu o título certo para este CD. Trem fantasma digital que imita na caruda um puzzle-poltergeist de PC games chamado **Seventh Guest**. Nesta aventura você faz a ronda numa casa assombrada à procura de sua irmã. A perspectiva é em primeira pessoa e a jogabilidade consiste na resolução de charadas e em encontrar as chaves de acesso para outros cômodos. O pior inimigo no jogo é o tempo contado. É preciso percorrer os mistérios de cada sala num ritmo alucinante, antes que sua maninha vire fumaça espiritual. Os gráficos são granulados, mas detalhados. Os engenheiros da Vic fizeram um bom trabalho de renderização com linhas fluentes. O som é arrepiante, no melhor sentido da palavra. Gritos, rangidos e efeitos paranormais. DICA: quando for jogar deixe o quarto escuro. O controle é simples e apresenta um bom funcionamento. O jogo não apresenta ícones ou textos, o que melhora a interatividade. As dicas são conseguidas visualmente (imagens) e sonoramente (as borboletas dão bastante palpites, fora aquelas que jogam conversa fora). Para verificar algo, aproxime-se e ponha para frente. O melhor título do vídeo interativo. Pena que é curto e relativamente fácil.

A sensação de interatividade é grande. Em alguns pontos pode-se cair do parapeito e sentir uma queda em realidade virtual. ***DICA:*** *a sequência de salas no fim do jogo é 3, 33, 777, 345, 333, 12 e 27*

DICA: *verifique tudo a fim de conseguir itens e dicas*

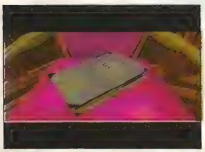
DICA: *verifique o quadro e caia no calabouço onde há mistérios*

DICA: *pegue a flor e ponha-a no vaso vazio. Assim, a água desaparece e você passa com segurança até onde está sua irmã*

DICA: *a caixa de fósforos será útil no calabouço. O segredo está nas posições dos dardos na mira*

DICA: *se não souber o que fazer, olhe no espelho da sala de bilhar*

DICA: *dê um toco nesta parede para fazer cair a chave do armário*



DICA: *a primeira coisa a fazer é pegar o diário que permite salvar seus progressos*

MANSION OF HIDDEN SOULS
SEGA CD

4.0

VIC TOKAI
CD - N/D
1 Jogador
Vídeo Interativo - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por *Baby Betinho*

Com meses de atraso, **Mortal Kombat** chega para Sega CD. Quem já tem o cart para Mega deve estar se perguntando: será que vale a pena gastar US$ 50 para comprar uma edição de um mesmo jogo? Depois de exame minucioso na versão preliminar, esta pergunta pode ser respondida com um "talvez".

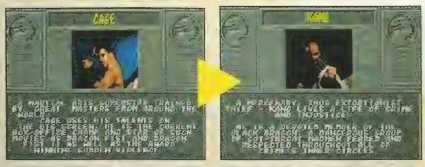
MORTAL KOMBAT CD

A qualidade é muito próxima da do arcade

A VERSÃO PERFEITA?

Detectamos nesta versão algumas semelhanças com a de SNes. Quem já viu sabe que, na versão para Mega, muitos problemas são facilmente notados como a qualidade das cores e os gráficos. O CD restaura as cores, trabalha com um visual de primeira e com mais frames de animação, fazendo a ação mais precisa e fluente. Isso é evidente nos detalhes dos backgrounds. A grande vantagem diz respeito às vozes e efeitos sonoros que estão excelentes! Mesmo que a música não seja a

Nada de politicamente correto no CD. O sangue é vermelho como tem que ser nesse jogo. E ponto final!



MORTAL KOMBAT
SEGA CD

4.3

ACCLAIM	
N/D - 6 Fases	
2 Jogadores	
Luta - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

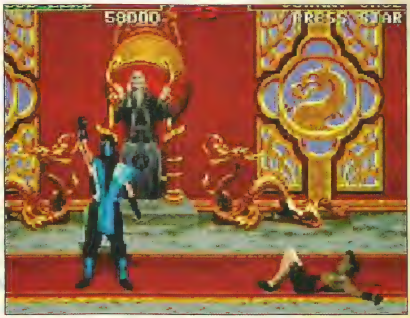
mesma do arcade, é obrigatória para o colecionador. Outro grande objetivo em que o pessoal da Acclaim acredita ter acertado na mosca é o combo system, bem próximo ao do arcade. Cada sequência de golpes funciona excepcionalmente bem. Sem falar no tempo de acesso do Sega CD, rapidinho. Para não pagar um sapo, recomendamos não adquirir o MK CD : A) até conferir a matéria completa nas próximas edições;
B) caso você possua um gabinete de arcade MortalK no seu quarto; e
C) até esperar a cotação do dólar cair.

A coisa vai pegar para quem tem um Sega CD

Dois minutos de propaganda da Acclaim antes do jogo começar são um pouco demais. Será que a versão brasileira vai ter também essa marmelada?

Brincar com Sub-Zero continua sendo uma tremenda fria. Ele é capaz de usar de uma hora para outra, como algum economista ensandecido

Dá só um bico nos novos frames de animação e ação realmente infernizante



Preste bastante atenção à reprodução dos detalhes de background do arcade. Até Shang Tsung continua o mesmo

Vocie vai encontrar toda a rapaziada aqui de volta: até mesmo Reptile e The Pit

A velha e eficiente tesourinha de Sonya é um dos golpes que você vai ter ao alcance das mãos

Parece até um grande sonho! Dessa vez você vai poder realizar todas as combos de Mortal Kombat. Veja se você se recorda dessas cenas de algum lugar

NIGHT TRAP

Por *Chefe*

Depois do sucesso no Sega CD, **Night Trap** invade a praia da Panasonic. As novidades são poucas e boas. A tela ficou maior. 15 teenagers são convidadas para um fim de semana na casa de campo do casal Martin. A SCAT (Special Control Attack Team), setor de inteligência da polícia, está investigando estranhos acontecimentos ligados ao local e infiltram uma agente, Kelli Medd, entre as meninas. Há um sistema de segurança com câmeras em quartos, banheiro, sala, corredores, cozinha e uma externa. Você tem que checar a circulação das pessoas e ativar armadilhas. O objetivo é dar cobertura a sua agente e salvaguardar a vida e a honra das donzelas, impedindo que os vilões se aproximem delas.

DICA: nem todos são seus amigos, há vampiros disfarçados

DICA: preste atenção às conversas para saber os novos códigos

DICA: para ganhar tempo pause o jogo após cada captura

Se você deixar escapar alguns dos augs é fim de jogo

DICA: acione a armadilha só quando a barra estiver vermelha

O MAPA DAS MINAS

TEMPO	LOCAL	ETs
00:05	Corredor 1	1
00:25	Sala	2
00:33	Quarto	1
00:38	Banheiro	1
00:48	Banheiro	1
01:00	Sala	1
01:22	Cozinha	1
01:34	Entrada	1
02:50	Entrada	2
03:10	Corredor 1	1
03:20	Quarto	1
03:29	Sala	1
03:40	Corredor 1	2
03:45	Garagem	1
04:01	Corredor 2	1
04:20	Banheiro	1
04:38	Quarto	1
04:53	Sala	1
05:02	Sala	1
05:25	Quarto	1
05:35	Garagem	1
05:40	Entrada	código
05:45	Sala	1
06:08	Corredor 1	1
06:18	Corredor 2	2
06:49	Corredor 2	2
07:05	Cozinha	1
07:17	Quarto	2
07:40	Garagem	1
07:48	Corredor 1	2
08:02	Quarto	1
08:10	Corredor 2	2
08:25	Corredor 1	1
08:35	Quarto	2
09:00	Sala	código
09:10	Sala	1
09:20	Entrada	1
10:45	Corredor2	1
10:55	Garagem	1
11:00	Garagem	1
11:29	Corredor 1	1
12:03	Sala	1
12:37	Banheiro	1
13:10	Corredor 1	1
13:27	Entrada	código
13:55	Sala	2
14:13	Sala	código
14:40	Corredor 2	2
15:00	Entrada	2
15:15	Não Pegue	0
16:25	Garagem	1
16:35	Corredor 2	2
16:43	Sala	1
16:54	Corredor 1	1
17:10	Quarto	1
17:25	Sala	1
17:35	Corredor 2	1
17:48	Sala	1
17:54	Banheiro	1
18:00	Corredor 2	2
18:10	Garagem	1
18:15	Garagem	1
18:25	Entrada	2
18:33	Sala	1
19:00	Corredor 1	*espere 2º sinal*
19:20	Sala	2
19:50	Entrada	1
20:10	Sala	2
21:14	Banheiro	2
21:30	Garagem	1
21:40	Cozinha	1
21:50	Corredor 2	2
22:05	Quarto	2
22:23	Corredor 1	2
23:03	Corredor 2	1
23:15	Corredor 1	1
23:30	Sala	1
23:50	Garagem	1
24:00	Sala	1
24:15	Sala	1
24:25	Corredor 1	1
24:30	Quarto	1
24:50	Quarto	1
25:08	Corredor 1	1

NIGHT TRAP — **4.0**

Digital Pictures

3DO

2 CDs - Vídeo Interativo

1 Jogador

Suspense

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

SEWER SHARK

Por *Lord Mathias*

Ação e elementos de simulador em vídeo interativo fazem de **Sewer Shark** um jogo diferente. Um piloto precisa atravessar o esgoto de uma grande metrópole a bordo de um "tatuzão" e chegar à superfície, onde está o chefe corrupto da companhia. Você começa com o simpático apelido de Dogmeat (Comida de Cachorro) e, auxiliado por seu co-piloto Catfish, tem que cruzar os esgotos atirando em ratos, morcegos... A perspectiva é em primeira pessoa, um painel contém a direção a seguir, o indicador de energia, hidrogênio e pontos. Ah! Dependendo da sua performance, seu apelido vai mudando.

***DICA:** o caminho é indicado por Catfish. Atenção à ordem da sequência das setas que piscam (no destaque) que mostram onde ir. Se você tomar o caminho errado, as setas ficam vermelhas e...adiós!*

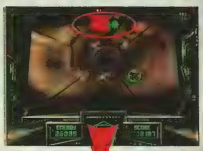
Você não está sozinho no túnel

Se você se sair bem seu apelido muda para melhor: bafo-de-rato

***DICA:** caso não consiga a pontuação necessária, você pode explodir de repente. Destrua o necessário e não atire à toa para conservar sua energia*

O PORCÃO CORRUPTO

Entre as fases sempre aparece esse tipinho de péssimas maneiras à mesa e provocador. Ele gosta de fazer provocações. Não dê atenção ao calhorda e trate de cumprir sua missão



***DICA:** a voz "recharge commin' up", avisa da chegada do recarregador de energia. A luz verde no teto indica o lado a ser seguido (ver detalhe)*

Preste atenção a esse objeto não identificado. Siga-o para afinal encontrar sua parceira

SEWER SHARK — **3.8**

Digital Pictures

3DO

CD - Vídeo Interativo

1 Jogador

Simulador - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Leo Burnett
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
Nintendo GAME BOY™

BOTE OS INIMIGOS NO BOLSO.

Agora você vai experimentar toda a ação do emocionante mundo Nintendo, em um game realmente portátil, leve e compacto: Game Boy. Alimentado por 4 pilhas comuns, permite cerca de 30 horas contínuas de jogo. Game Boy, o sistema número 1 em vídeo game portátil, inclui o fascinante jogo TETRIS.

E você ainda pode comprar dezenas de outros jogos incríveis e acessórios. É por isso que os melhores jogam aqui.

GAME BOY®
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

THE Best play Here

Nintendo®

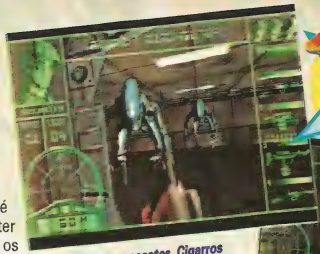
PLAYTRONIC

Por *Slo Mo*

Dois personagens nada convencionais de Holywood invadem a tela do seu Jaguar. Em comum, eles contam com um voraz apetite de destruição. Matou a charada? Se você respondeu Rambo ou Conan, o Bárbaro, errou feio! Estes dois personegns são nada mais nada menos que o Alien e o Predador. Putz, salve-se quem puder!

PRIMEIRA PESSOA

Diferentemente da série homônima para SNes e Mega Drive, **Aliens Vs Predator** para o 64 bits da Atari, é um shoot-em-up com perspectiva de primeira pessoa na linha de **Monster Manors** (3DO). Você circula por corredores de uma estação espacial abandonada, na busca dos colonizadores que desapareceram misteriosamente. Em meio a essa ronda você se depara com alienígenas de todos os tamanhos e tipos, predadores e ainda recebe chumbo grosso. Em algumas áreas você encontra itens de ajuda como pistolas, metralhadoras e lança-chamas. Sua meta final é sair vivo da base. Deve ter dado para perceber que os apuros são dose para leão. É bom ir mostrando a força para eles.



Aliens viajam em pacotes. Cigarros são vendidos em pacotes. Cigarros podem matar. Aliens também...

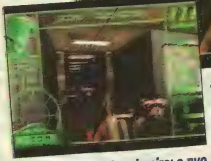
Esse cara caça humanos por esporte. Veja como você vai se sentir na pele da caça

Xenófobo - s. pessoa que tem medo ou ódio de hábitos estranhos ou alienígenas, ou que tem medo ou ódio de pessoas, lugares ou objetos estrangeiros ou alienígenas

Ande pelos corredores, mas cuidado com as surpresinhas

Há alguma coisa virando a esquina, mas será que você tem estômago para encará-la?

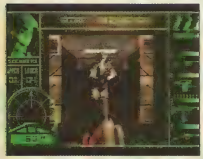
Seria esse o famoso ovo de Colombo?



Quem teria nascido primeiro: o ovo ou a galinha?

Lembra dessas portas no filme Aliens? Lembra do que aconteceu à metade dos soldados antes do fim do filme?

Ah, não! Estão mandando ovos

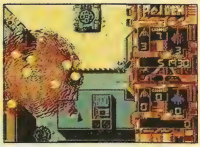


Esse soldado não parece estar procurando alguém para conversar

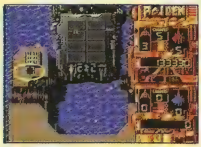
O verdadeiro herói só aparece mesmo na hora da verdade

Por *Lord Mathias*

A exemplo de **Xevious** e **Twin Cobra**, **Raiden** é um shooter com perspectiva aérea que fez a cabeça da rapaziada no início dos anos 80. A Atari apostou no clássico para seu 64 bits. O resultado não podia ser melhor... A Terra é invadida por alienígenas. A única arma capaz de evitar a dominação é o caça supersônico Raiden. Os gráficos são, na maioria, unidimensionais. Os cenários sofreram poucas alterações, mas a animação não mostra mais slowdown. Os controles dão resposta imediata. O desafio fica fácil devido aos 8 continues do jogo.



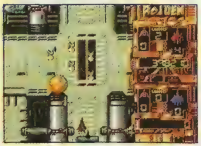
DICA: você só pode soltar uma bomba de cada vez. Caso pretenda usá-las contra os chefes de fase, fique atento ao final da explosão. Solte outra rapidinho e não deixe o inimigo respirar

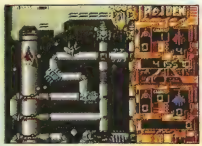


DICA: quando você começar este trecho na fase 2, fique esperto e não deixe escapar o power-up especial (no detalhe). Ele eleva suas armas ao máximo. Ele aparece mais de uma vez durante o jogo

RAIDEN

DICA: os medalhões dão muitos pontos, mas só se você não morrer na fase. Não se preocupe com eles





DICA: desses canos surgem canhões surpresa. Só são destruídos se estiverem em seu campo de visão

RAIDEN TRAD — Atari

3.3

Atari
N/D - 8 Fases
2 Jogadores Simultâneos
Tiro - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

DICA: contra todos os mestres você pode usar uma estratégia esperta: solte uma bomba e mantenha-se logo abaixo da explosão, mandando bala. A bomba funciona como uma espécie de escudo

DICA: outra boa estratégia que funciona em qualquer fase é manter-se numa das laterais do jogo. Os inimigos que vêm pelo outro lado não o atacam

DICA: se a coisa estiver complicada, não hesite em gastar suas bombas. Ao morrer você perde tudo que tinha acumulado

DICA: avance executando movimentos para a esquerda e direita no direcional. Assim você surpreende os inimigos logo que entram na tela

DICA: destrua todos os alvos terrestres. Neles é que estão power-ups e pontos extras

Spider-Man AND THE X-MEN IN ARCADE'S REVENGE

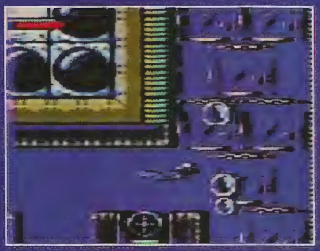
Por *Bonehead*

O Homem Aranha e o time de super-heróis, os X-Men, têm que atravessar 6 fases de labirintos para encontrar o vilão Arcade. Antes porém, terão que derrotar todos seus capangas, fortemente armados. A ação, em side-scrolling, pode causar monotonia, no entanto. O controle deixa a desejar e toda vez que você morre é preciso navegar todos os labirintos novamente. Os gráficos são eficientes: é fácil enxergar o herói contra os fundos escuros. É, enfim, um título para fanáticos pelo Aranha.

Spider-Man and The X-Men in Arcade's Revenge (Acclaim)

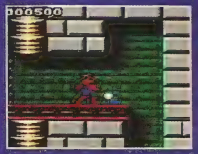
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	3.0	3.0	INT. Intermed.

$34.95
Disponível já
Ação/aventura
1 jogador
6 fases
Visão lateral
Scrolling múltiplo



Quando se morre é preciso encarar os labirintos de novo

Os inimigos são fortemente armados



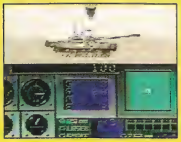
Embora pequeno, o Aranha é fácil de enxergar

GAMEPRO DIRETO DOS USA

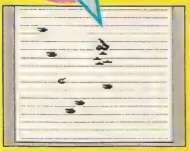
SUPER BATTLETANK

Por *Capitão Lula*

Imagine-se no meio do deserto, pilotando um tanque M1 A1 e enfrentando outros tanques e helicópteros, em duelos emocionantes. Essa é a idéia de **Super Battletank**, a versão para Game Gear de um grande sucesso de 16 bits. Gráficos realistas em primeira pessoa completam uma jogabilidade que mistura tiro e estratégia em proporções bem dosadas. Você possui 4 tipos de armamentos (entre ofensivos e defensivos) para enfrentar 10 missões de dificuldade crescente.



***DICA:** Não deixe o inimigo sair da sua linha de visão. A alternativa é levar uns tiros*



O mapa da sua situação

Você sente o impacto dos tiros

Super Battletank (Absolute)

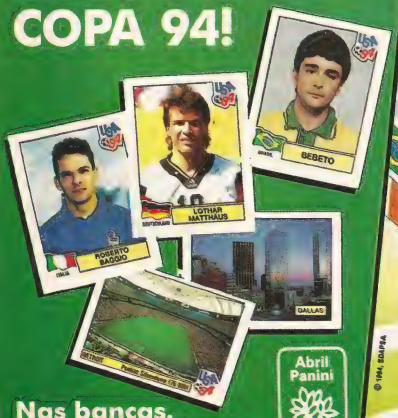
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.0	3.5	4.0	INT. Intermed.

$34.95
2 mega
Disponível em junho
Simulador de tanque
1 jogador
10 missões
Primeira pessoa
Scrolling múltiplo

AQUI A COPA JÁ COMEÇOU!

CHEGARAM AS FIGURINHAS

Agora você vai vibrar e guardar para sempre as emoções da COPA 94!



Nas bancas.
Vá correndo buscar.

Abril Panini

5 FIGURINHAS EM CADA ENVELOPE

Por *Marjorie Bros*

Chegou com atraso, mas chegou. A Electronic Arts resolveu pôr nas ruas a versão para SNes de *Fifa Internacional Soccer*. No final, o jogo é parecido. É um pouco superior em gráficos. O mesmo não se pode dizer do som, bem superior. O scroll do campo é na diagonal e a perspectiva é de 3/4, de cima. A animação é complexa: bicicletas, carrinhos, mergulhos. Profissional! Cada gol é comemorado, com placar eletrônico e a explosão da torcida. Outra vantagem é a barra de força do chute. Opções de modo League, Exhibition e Tournament. Compatível com o Multi-tap, podem jogar até 4 pessoas no mesmo time.

A versão que avaliamos tinha capacidade de 8 Mega.

Exclusiva barra de força na versão para SNes

PASSWORDS

BRASIL 2 X 0 ARGENTINA
KQPWGJJBO

BRASIL 2 X 1 ROMENIA
KQPWGSHJC

BRASIL 4 X 1 GRÉCIA
KQPWGX11VN

BRASIL 3 X 1 MOROCCO
KQPWG111ZN

BRASIL 3 X 2 COREIA DO SUL
KQPWG2,1P#3

BRASIL 2 X 1 ARGENTINA
KQPWG5H1JS+

Alguns times tiveram as características alteradas em relação ao Mega

O replay ficou fácil de usar e você pode escolher o ângulo de visão da jogada

FIFA I. SOCCER	4,3
SNES	
ELECTRONIC ARTS	
8 Mega - N/D	
5 Jogadores	
Esporte - Password	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

As 4 telas de comemoração do Mega estão de cara nova no SNes

Uma final dessa é de tirar o sono do torcedor

Até 5 craques podem jogar, com várias parcerias possíveis

ATAQUE TOTAL

DICA: para que seu time possua um super-ataque, digno de um campeão, entre na tela de options e digite a senha: R 5 vezes, L, R. Não vai haver retranca capaz de parar sua ofensiva

PARA COMER A BOLA

FAÇA A COISA CERTA

DICA: não adianta querer dar uma de craque da bola. Quanto mais bolas você mandar na gaveta mais vezes o goleiro pega. Chute somente nos cantos do gol

USE A CABEÇA

Cobranças de escanteio sempre deixam o adversário nervoso. Procure alguém livre no segundo pau e cruze a bola rápido. Assim você pega o goleiro distraído

SEM MEDO DE SER FELIZ

As vezes é melhor usar a habilidade. Drible a defesa e mande para o gol

POMBO SEM ASA

DICA: *uma jogada de placa. Com a bola no meio de campo dê um pequeno toque na diagonal. Avance carregando a potência do chute. Agora é só estufar a rede*

OLHA O LADRÃO

DICA: fique esperto se quiser sair jogando com as mãos. Você pode ser surpreendido

COLOCADA

DICA: dessa posição não é preciso força no chute. É só tocar que é gol na certa

FIFA SOCCER

Por *King Fisher*

Alô, Galera brasileira! Aqui é King Fisher diretamente da terra do basquete decifrando todos os segredos do **NBA Jam** para Mega, Snes e Arcade. Ao folhear as quatro páginas seguintes vocês vão aprender passo a passo como descobrir personagens secretos e power-ups deste jogo que está revolucionando o videogame. Então, man, prepare-se para voar em direção a cesta.

NOTA: Entre com os códigos dos personagens na tela de iniciais.

SNES E MEGA

PERSONAGENS SECRETOS

ARREPIE COM TIO SAM

Jogue com o Presidente dos EUA, Bill Clinton...
SNES: Entre com as iniciais A e R. Mova o cursor para a letra K. Pressione e segure L, aperte Start e o botão X.
MEGA: Entre com as letras A e R. Mova o cursor para a letra K. Pressione ao mesmo tempo Start e o botão A.

DAN, O PERIGOSO

Para sair como um louco nas quadras, uma opção é o código para Dan Feinstein.
SNES: Use as letras S e A. Leve o cursor à letra X. Pressione e segure o botão L. Aperte o R e o X.
MEGA: Entre com as iniciais S e A e ponha o cursor no X. Aperte Start e o botão C.

DETÒNE COM O VICE

Para jogar como Al Gore, o Vice dos Eua.
SNES: Entre com as letras N e E . Mova o cursor para a letra T. Pressione e segure o botão L, depois o R e o A.
MEGA: Entre com as letras N e E. Mova o cursor na letra T, aperte Start e o botão B.

SAL DIVITA

Sal DiVita é um dos autores de **NBA**...
SNES: Entre com as letras S e A, mova o cursor até a letra L. Pressione e segure o botão L. Complete apertando o R e o X.
MEGA: Entre com S e A e, mova o cursor até L. Aperte Start e botão C.

MESTRE DO BASQUETE

Para ser Mark Turmell, peso-pesado da Midway e criador de **NBA JAM**...
SNES: Letra M e J, e mova o cursor para T. Deixe R pressionado. Dê Start e A.
MEGA: Entre com M e J. Mova o cursor para T, e na sequência dê Start e A.

JOGANDO COM O DESENHISTA

Para usar o designer Jamie Rivett:
SNES: Entre com R e J e ponha o cursor em R. Segure R, dê Start e X.
MEGA: Entre com as letras R e J e deoppois leve o cursor até R. Em seguida, dê Start e aperte B.

TOM, O TERRÍVEL

Jogar com Terrible Tom Rademacher é fácil...
SNES: Entre com R e O, movendo o cursor para D. Pressione e segure o botão R, aperte Start e X.
MEGA: Entre com R e O e mova o cursor para D. Aperte Start e botão B.

CHOW CHOW

Para jambrar com Asif Chaudrhi, um dos produtores, basta...
SNES: Entrar com as letras C e A e mover o cursor para R. Pressione e segure L, depois R e X.
MEGA: Entrar com C e A, e mover o cursor para R. Pressionar Start e botão C.

CRAVE COM MOON

Para arremessar como Mr Warren Moon, do Houston Oiler's (futebol americano):
SNES: Entre com U e W. Mova o cursor para o o espaço em branco. Deixe R pressionado, dê Start e A.
MEGA: Entre com U e W e mova o cursor para o blank space. Segure para baixo apertando Start e A.

AIR DOG

Jogue com Erik Samulski, filho do vice-presidente de produção da Acclaim...
SNES: Entre com A e I e, mova o cursor para R. Pressione e segure the left trigger, dê Start e X.

MEGA: A e I, mova o cursor para R. Pressione Start e A.

JOGADOR BEM FUNK

Escolha George Clinton, líder do conjunto Funk Parliament:
SNES: Letras D e I, com o cursor para a letra S. Deixe pressionado L, dê Start e A.
MEGA: As iniciais D e I, posicionando o cursor no S. Aperte Start e botão C.

ERIC "KABOOM" KUBY

A sua chance de testar se o piloto número 1 da Acclaim é bom de bola.
SNES: Entre com Q e B, e mova o cursor para o espaço em branco. Pressione e segure o L, dê Start e X.
MEGA: Entre com Q e B e mova o cursor para Space. Aperte Start e A.

SNES and Genesis Power-Ups

TURBO TOTAL

Este Power-Up lhe dará um turbo contínuo - excelente para jogadores mais lerdos.
SNES: Espere a tela Tonight Matchup, e aperte qualquer botão 6 vezes. Na sexta, pressione e segure Y, B e A.
MEGA: Aperte qualquer botão seis vezes e segure os botões C, B e A. YES!

DEFESA FORTE

Tanto no **SNES** como no **MEGA**, aguarde a tela Tonight's Matchup. Daí, pressione qualquer botão 5 vezes. Na quinta, e segure até o início do jogo.

MODO BABA

Este código de velocidade é ideal para quem pensa que pode tudo.
SNES: Aperte qualquer botão 13 vezes seguidas na tela Matchup. Na décima terceira vez, mantenha pressionado para baixo junto com os botões B e Y.
MEGA: Aperte qualquer botão 13 vezes na Matchup Screen, e aperte B e C.

SAIBA SUA CHANCE DE ACERTAR

Com esse truque você verá na tela suas chances percentuais de acertar a cesta, com exceção das enterradas. Um arremesso com 5% tem a mesma chance que um de 75% - depende das habilidades de seu jogador e da ajuda do computador. Para **SNES** e **MEGA**, aperte qualquer botão uma vez na tela Tonight's Matchup, depois aperte e segure para Baixo, B e A.

SUPER-ROUBO

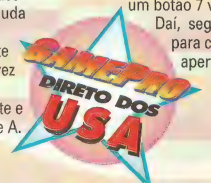
Eficiente para times lentos ou defende mal. Aguarde a tela de Tonight's Matchup. Aperte qualquer botão 15 vezes, e mova o direcional no sentido horário. Na 15ª, segure até o início do jogo.

SUPER-ENTERRADAS

Para enterrar com qualquer jogador nos 2 sistemas, escolha um botão e pressione por 13 vezes rodando o direcional em sentido horário. Na última , segure até o início do jogo.

PEGUE FOGO

Fique "On Fire" o jogo todo.
SNES: Espere o Matchup e aperte qualquer botão sete vezes. Na 7ª vez, pressione e segure para cima + Y e B.
MEGA: No Matchup, aperte um botão 7 vezes. Daí, segure para cima e aperte B e C.



GAMEPRO DIRETO DOS USA

Tournament Edition Hidden Characters

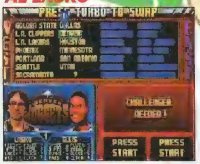
ERIC KINKEID

Outro artista de videogame da Midway. Com nove vidas, este é um dos preferidos: DIE, January 1.

MARK PINACHO

Mark Pinacho, programador e designer de videogame da Bally/Midway: MDP, January 13.

AL LASKO



Al Lasko, técnico de laboratório da Bally/Midway: AML, August 13.

LARRY "KAMM" DEMAR

Larry Demar, designer da Bally/Midway autor de títulos como **Twilight Zone**, **Stargate** e **Robotron**: VLK, November 9.

ALONZO MOURNING

Alonzo Mourning do Charlotte Hornets pode jogar em qualquer time e fazer jogadas monstruosas: ZO (espaço em branco), February 8.

DAVID ROBINSON

Estrela da NBA e do San Antonio, David Robinson pode servir à qualquer time: ROB, August 6.

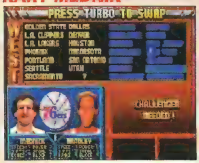
JOSH TSUI

Josh Tsui, artista de videogame da Bally/Midway e membro do time chinês da Olimpíada de 1992: JYT, November 28.

JAKE SIMPSON

Jake Simpson, programador e designer da Bally/Midway: JMS, February 22.

KARY MEDNIK



Kary Mednik, gerente do departamento de vídeo da Bally/Midway: CMM, July 2.

SHAWN KEMP

Shawn Kemp, do Seattle Supersonic: KMP, November 26

Tournament Edition Power-Ups

VIU O CABEÇÃO POR AÍ

Faça com que seus jogadores fiquem com um cabeção. Na tela de Matchup, segure o direcional para cima e simultaneamente pressione e segure Turbo e Roubada.

PARA ROUBAR TODAS

O que você precisa é de mãos rápidas e velocidade para interceptar a bola? Então este é o truque poderoso. Na tela Matchup, aperte qualquer botão por cinco vezes antes do Start. A partir daí, segure o direcional para baixo, e antes que a tela mude, aperte arremesso.

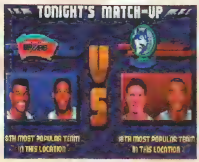
PAPO-CABEÇA

Nesta Tournament Edition você pode optar por cabeças maiores do que o normal, e menores que as da dica de cima. Na tela Matchup aperte qualquer botão por seis vezes antes do Start.

MAIS JOGADORES

Para optar entre um maior número de jogadores, vá à tela de seleção de times, aperte Passe 3 vezes e direcione para baixo. Dê um 360° no sentido horário e aperte Passe outra vez.

LIVRE-SE DAS BOLAS NA DESCENDENTE



Se você possui dedos ágeis, pode evitar o Goal Tending em 70%. Na tela Matchup pressione qualquer botão 24 vezes antes da tela mudar.

TROQUE DE TIME NO INTERVALO

Para trocar de time na metade do jogo, vá para a tela de substituições, segure o direcional para a direita, e segure Passe por dois segundos.

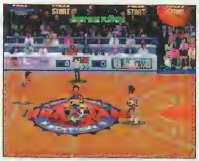
FORA, CPU!

Para evitar que a máquina (arcade) escolha os seus adversários no Two-players, desligue a Computer Assistance na tela de Matchup apertando qualquer botão dez vezes.

TOURNAMENT MODE

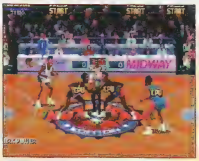
É a prova definitiva. Ativando o Tournament Mode, nenhuma power-up ou personagens secretos podem ser usados. Na tela Matchup, segure para a direita e simultaneamente pressione e segure todos os três botões antes da tela mudar.

BEBÊ AO CESTO



Este truque faz com que seus "gigantes" se transformem em bebês. Na Tela Matchup pressione e segure para baixo à direita (diagonal), e aperte o Turbo, arremesso e passe. Repita esta sequência de botões duas vezes mais.

SEMPRE DE PÉ



Com a Maximum Power ninguém conseguirá derrubá-lo.Vá para a tela Matchup, mantenha o direcional pressionado para baixo e aperte simultaneamente o Turbo, Arremesso, Passe e Start.

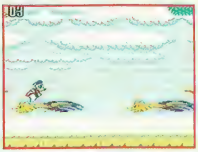
Por *Marjorie Bros*

DEEP • DUCK TROUBLE

Nas aventuras de Duck Tales, você já deve ter se acostumado a ver um mau-humoradíssimo Pato Donald entrando em verdadeiras geladas por causa da ganância desmedida de seu Tio, o Patinhas. Dá só um bico no que o velho quaquilionário aprontou desta feita: depois de roubar um colar numa ilha, o multibilionário de bengala passa a ser perseguido por uma terrível maldição, que somente poderá ser desmanchada caso alguém reponha o colar em seu lugar de origem. Nem a moedinha da sorte resolve. O escolhido não poderia ser outro senão Donald! O pobre pato azarado terá que cumprir uma jornada digna de um herói e atravessar florestas, vulcões, cavernas de gelo e um naufrágio, totalizando quatro perigosas fases side-scroll. Durante a jornada pode-se coletar uma série de objetos que mudarão suas características, como força, velocidade, pontos extras e muito mais. Lançamento nacional da Tec Toy.

Essa ilha é o mapa do jogo. A ordem das fases não é predeterminada, portanto cabe a você escolher o roteiro que pretende

DICA: nesse trecho é necessário esperar que a pedra caia, mas primeiro trate de detonar o bauzinho para poder passar (sobre a pedra, é claro)



Para seguir adiante só mesmo pulando sobre o avestruz. Não adianta esperar

DICA: ganhe uma vida! Jogue a pedra no buraco, cause um terremoto que faz surgir itens

No destaque, o trecho da caverna em que você se enfia no ponto indicado na foto maior para seguir adiante

DICA: suba nos troncos pois você vai precisar da folha para passar o chão de espinhos

DICA: no navio, chute a pedra na planta para desencadear um fenômeno que libera itens

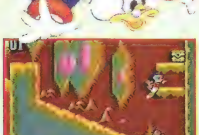
DEEP DUCK TROUBLE
MASTER SYSTEM

3.3

SEGA
4 Mega - 5 Fases
1 Jogador
Aventura - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

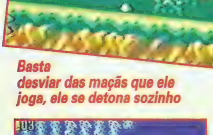
DICA: chute a pedra na planta para ganhar uma vida



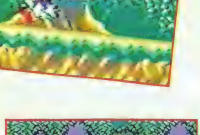
DICA: para ganhar outra vida pule pisando na aranha e alcance o baú

DICA: ao quebrar a caixinha a água desce e cria um caminho para uma sala com itens e vida

Basta desviar das maçãs que ele joga, ele se detona sozinho



DICA: vida à vista: chute a caixa no canto



Vasculhe bem o topo das árvores para achar mais itens

DICA: quando surgir um chão de espinhos, chute a pedra e use-a como ponte. Adiante, o símbolo da invencibilidade: uma pimenta

CONCURSO

Certificado de Autorização: 01/001/30/94

SUPER GAMEPOWER FRASE CABEÇA

Aí, cara! Você ainda tem até o dia 13/06 pra participar do Concurso SGP Frase Cabeça. É só inventar uma frase bem sacada que fale de Super Gamepower e enviar junto com o cupom que veio na edição nº 2. Se você perdeu a revista, fale já com seu jornaleiro, garanta a sua e participe! Com Super Gamepower, você vai sair do anonimato!

SUPER STREET FIGHTER II
Grand Master Challenge

Dependendo da configuração da placa é possível que você mesmo determine a velocidade do jogo. Já quanto ao caso da configuração habitual, a velocidade será fixa

Por ***Baby Betinho***

Muitas máquinas de **Super Street Fighter II X (Turbo)** já estão na praça. Mas a maioria é da versão preliminar lançada na AOU Show (um grande feira de arcades do Japão). A versão final conta com várias mudanças.

1- Dependendo da configuração da placa, pode-se escolher a velocidade.

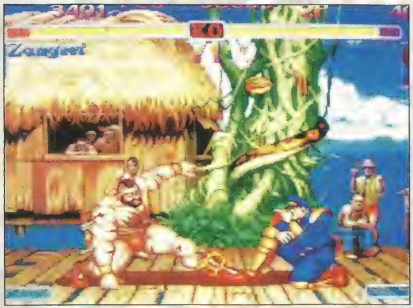
2- O medidor do Super Combo pode ser aumentado também com golpes normais e não só com os especiais.

3- Existem novos tecnical bonus. Veja na tabela.

4- Mudanças ou inclusões de alguns golpes. Balrog (o espanhol) ganhou um golpe.

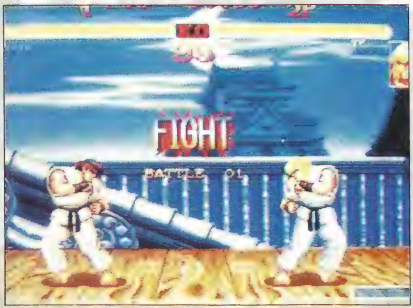
5- Podem se defender dos arremessos. Para isso, coloque para o Lado + soco (chute) médio ou forte imediatamente depois de ser arremessado.

Além disso, pode-se escolher os personagens na cor original de **Street Fighter II**. Com isso, os lutadores ficam sem o Super Combo e a defesa de arremessos, além de ficar com as características do tempo de **Super Street Fighter II**. Para isso, escolha o personagem com soco fraco. E entre com as sequências da tabela da página seguinte.



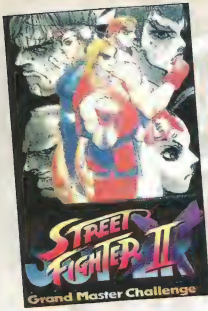
Zangief perdeu o chute que tirava energia mesmo durante a defesa

Novos tecnical bonus estão presentes envolvendo os super combos



Com o procedimento explicado no texto, você ativa a cor antiga

Agora já existe como defender o arremesso



Agora, na versão final, os Shouryuken médio e forte perderam a invencibilidade total. Ryu também foi afetado com essas mudanças. Está ficando a cada dia mais difícil a vida de quem escapa de magias com esse método...

O novo golpe de Cammy, o Furygan Combination, se aciona com soco e não com chute, como dito em SuperGP 2. O tapão múltiplo de Honda voltou a ser ativado com soco repetido e a cabeçada e o Super Combo voltaram a ser com soco

Balrog ganhou um golpe novo, o Scarlet Terror, que é acionado com (c) ↙→ + chute. É o mais indicado para quando você estiver caído e o inimigo resolver pular em sua direção, além de ser eficiente como anti-aéreo

SUPER STREET FIGHTER II X - TECHNICAL BONUS

FIRST ATTACK	3000 PTS	
RECOVERY	1000 PTS	
REVERSAL ATTACK	1000 PTS	
- HIT COMBO É um bônus para sequências de golpes: ao lado, os pontos obtidos por cada golpe. Em parênteses, a pontuação do segundo acerto de cada golpe.	fraco	100 (100) PTS
	médio	500 (200) PTS
	forte	1000 (500) PTS
	especial	1000 (200) PTS
(1) - HIT SUPER COMBO	10000 - 5000 - 2000 PTS	
(2) - HIT COMBO FINISH	vale 2 vezes	
- HIT SUPER COMBO FINISH	vale a soma de (1) e (2)	
SUPER COMBO FINISH	10000 PTS	

PARA JOGAR STREET À MODA ANTIGA

Akuma aparece antes de enfrentar Vega. Fazer aparecê-lo continua um mistério

Com apenas um golpe, Akuma destrói Vega. A próxima vítima pode ser você

A tabela ao lado é para usar o personagem com a cor e característica antigas (sem Super Combo e sem golpes novos). Para isso, escolha seu lutador com soco fraco e insira o comando. É mais fácil ficar chacoalhando o joystick e apertando soco fraco sem parar. Dessa maneira, o Ryu normal (branco e faixa vermelha na cabeça) é invencível no Shouryuken, o que não acontece no Ryu de **SSF II X**, que, em compensação, tem mais golpes e Super Combo.

RYU	Soco Fraco →→→←
KEN	Soco Fraco ←←←→
E. HONDA	Soco Fraco ↑↑↑↓
CHUN LI	Soco Fraco ↓↓↓↑
BLANKA	Soco Fraco →←←←
ZANGIEF	Soco Fraco ←→→→
DHALSIM	Soco Fraco ↓↑↑↑
GUILE	Soco Fraco ↑↓↓↓
M. BISON (Boxeador)	Soco Fraco →←←→
BALROG (Espanhol)	Soco Fraco ←→→←
SAGAT	Soco Fraco ↑↓↓↑
VEGA (Último chefão)	Soco Fraco ↓↑↑↓
T. HAWK	Soco Fraco →→←←
CAMMY	Soco Fraco ↑↑↓↓
FEI LONG	Soco Fraco ←←→→
DEE JAY	Soco Fraco ↓↓↑↑

ART OF FIGHTING 2

Por ***Baby Betinho***

Estou sabendo que está assim de gente por aí que já arrepia pesado em **Art of Fighting 2**. A partir de agora, graças aos Super Death Blows e aos Secret Killer Blows que a ***SuperGP*** (só pra variar, né moçada) traz para você, a coisa vai ferver. Os Super Death Blows podem ser utilizados no caso de você se dar bem no bonus game "Initiate Super Death Blow" no modo VS Com. Na maioria das vezes, são projéteis enormes que gastam uma quantidade gigantesca de ki mas os danos ao inimigos também são enormes e compensadores, é claro. Os Secret Killer Blows são, em geral, sequências animais, muitas vezes de defesa impossível (a única maneira de não se dar mal é se esquivando). Agora, moçada, as cartas estão na mesa e o destino foi lançado. Depois de ler essas páginas, a vida não será mais a mesma, em especial a de seus oponentes!

DE KI CHEIO

Só se acionam os Secret Killer Blows com ki cheio e energia baixa (o contorno da barra pisca quando o golpe se torna acionável).

RYO SAKAZAKI

HAOH SHOUKOUKEN: →↙↓↘→ + A. Só some contra outra Super Death Blow. Magias normais não têm efeito. Defenda, pule (difícil) ou ataque antes do oponente soltar a magia.

RYUKO RAMBU: ↓↘→ ↘↓↙← + C. Corre, aplica uma sequência e termina com um Kohou. Para escapar, pule na horizontal, dê uma voadora ou acerte o inimigo ainda antes do golpe ser iniciado.

ROBERT GARCIA

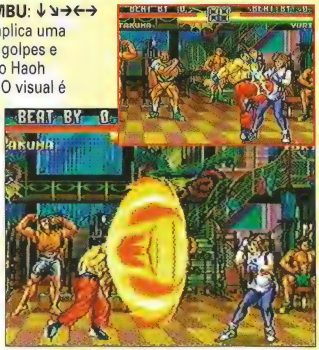
HAOH SHOUKOUKEN: →↙↓↘→ + A. Idêntico ao de Ryo, ou seja, as magias normais são impotentes contra ele. Só atacando primeiro, arriscando pular ou antecipar o ataque.

RYUKO RAMBU: ↓↘→↘ ↓↙← + C. Corre, aplica vários golpes e termina com um Ryuga. Como acontece com o golpe de Ryo, não dá para contra-atacar com rasteira ou golpes em pé. Defenda-se do mesmo modo.

TAKUMA SAKAZAKI

HAOH SHOUKOUKEN: →←↙↓↘→ + A. Também é idêntico ao de Ryo. No entanto, o movimento para acioná-la é mais rápido e sutil.

RYUKO RAMBU: ↓↘→←→ + AC. Corre, aplica uma sequência de golpes e termina com o Haoh Shoukouken. O visual é destruidor! O raio de ataque é um pouco menor que o de Ryo e o movimento para acionar o golpe é mais curto e sutil.



YURI SAKAZAKI

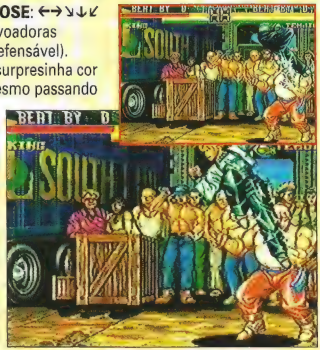
HAOH SHOUKOUKEN: →←↙↓↘→ + A. Praticamente idêntico ao de Ryo. O movimento para soltá-la, porém se mostra mais lento.

HIEN HOUOUKYAKU: →←↘↓ ↙← + BC. Sequência de 15 chutes. Também indefensável, este golpe de Yuri é forte contra voadoras. Até o Hien Shippu Kyaku (Ryo, Robert e Takuma), Leg Bomber (John) e Tenma Kyaku (Eiji) não fazem efeito contra o golpe.

KING

DOUBLE STRIKE: →←↘↓ + B. King solta 2 magias. É mais fraco que os outros, mas tem vantagens. Contra outro Super Death Blow, o primeiro tiro é anulado e o segundo acerta.

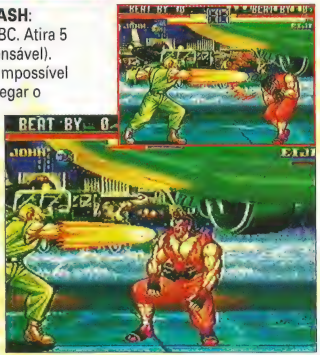
SURPRISE ROSE: ←↘↓↙ + BC. São 16 voadoras seguidas (indefensável). Para evitar a surpresinha cor de rosa só mesmo passando por baixo ou dando um back dash, de acordo com a situação. Não acerta o oponente caído. Encurrale o inimigo e mande bala.



JOHN CRAWLY

MEGA SMASHER: →←↙↓↘→+ A (Direcional + A para soltar a magia). Pode ir em três direções. Serve como anti-voadora e também pega adversários com defesa alta (atire nos pés).

ATOMIC SMASH: →←↙↓↘→ + BC. Atira 5 projéteis (defensável). Praticamente impossível esquivar. Se pegar o oponente no ar, arrasta-o até o chão. Para melhor eficiência, derrube o oponente antes de executar o golpe.



JACK TURNER

SUPER HIP ATTACK: ←→↘↓↙← + B. Acerta 3 pulos na sequência. Use-o contra magias. É meio difícil, mas sobrevoa o Haoh Shoukouken. Ótimo para tontear.

HELL DIVING: →↘↓↙← + A. Trata-se de um arremesso seguido de um mergulho mortal. Empregue-o de curta distância (mas não precisa estar junto), logo depois de uma voadora fraca ou de outros golpes fracos.

MICKEY ROGERS

PLANET GALE: →←↙↓↘→ + A. Tem as vantagens de King, pois são 2 tiros seguidos. O movimento para soltá-la é lento e o golpe é longo, e você pode dançar se o oponente pular o golpe.

RUSH BOMBER: ↓↙←↙↓ + A. Uma série de múltiplos socos finalizando com Chopping Right. O alcance é bastante longo. Para melhor eficiência, derrube o inimigo primeiro. Muito eficiente para ataques surpresa.

LEE PAI LONG

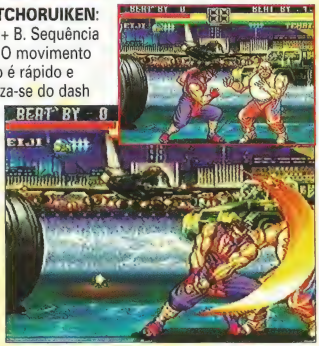
VACUUM CLAW: →←↙↓↘→ + A. Golpe bastante poderoso mas muito lento para ser acionado. Pode ser contra-atacado facilmente com voadoras.

KATCHU HIENSOU: ↓↙←↙↓↘→ + A. Cambalhotas com as garras, indefensável. Possui eficiência contra voadoras mas pode ser facilmente vencido por golpes fracos.

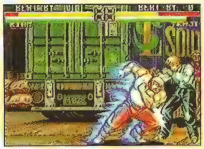
EIJI KISARAGI

ZANTETSU-HA: ↓↘→↘↓↙← + A. Única magia de Eiji. Como o ninja é um personagem de lutas corpo a corpo use este golpe para surpreender os oponentes.

ZANTETSU TCHORUIKEN: ←↙↓↘→↘↓ + B. Sequência indefensável. O movimento para acioná-lo é rápido e como Eiji utiliza-se do dash com frequência, fica muito difícil contra-atacar. Escape desse golpe com pulos para trás.



TEMJIN



MOUKO GOURETSU HASAIDAN: ←→←↙↓↘ + A. Ombrada que atravessa o Zanretsuken de Ryo & Cia. Ataque rápido e surpreendente. Tente usá-lo no início da batalha.

TEMJIN RAMBU: ↓↙←→↘↓ + AC. Sequência indefensável. Um dos Secret Death Blows mais fracos e de acionamento muito lento. Tem pouca utilidade se usá-lo derrube o oponente primeiro e mande ver.

MR. BIG

BLASTER WAVE: ←↙↓↘→← + A. Um golpe dos mais chocantes. É bastante eficaz quando usado em médias distâncias. Bom ataque surpresa. Pode ser usado em sequências.

RISING SPEAR: ↓↘→↘↓↙← + A. Deve ser utilizado de perto (é indefensável). Empregue-o após derrubar o oponente, numa sequência de golpes ou ainda sem mais nem menos para fazer uma bela surpresa.

PERSONAGEM SECRETO

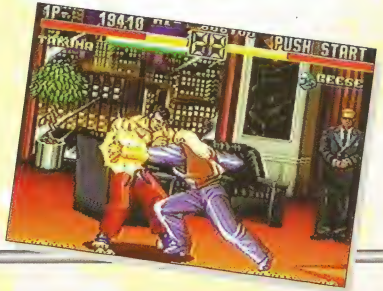
Neste jogo também existe um personagem secreto: é ninguém mais ninguém menos que Geese Howard, o poderoso chefão de **Fatal Fury**. Parece que agora virou mania mesmo essa história de esconder gente em tudo quanto é canto dos videogames. O Geese que você encontra tem 14 anos a menos do que no jogo Fatal Fury - 26, portanto. Para encontrá-lo basta ganhar de todos os personagens sem perder sequer um round. Ah! E trate de treinar pesado, se preparando com afinco, pois esse adversário é forte! Se já era duro de matar com 40 anos, imagine como era na sua melhor forma.

Geese quer que você entre na organização dele. A resposta?

Defenda esse golpe em pé. Senão corre o risco de ser fulminado

Derrotar Geese é difícil mas use as táticas SuperGamePower

No começo do round, use o Hien Shippukyaku. Carregue o power e Hien novamente. Use-o sem parar e Geese não será de nada



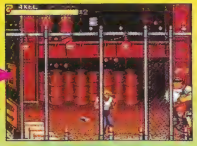
SUPER GP DICAS

Os melhores segredos, passwords, estratégias, manhas e macetes do universo

MEGA

BARE KNUCKLE III

ROUND SELECT



Na tela "1 Player, 2 Players ..." mantenha pressionados B, ↑ e, sem soltá-los, Start com o cursor posicionado no option. Escolha a fase e detone.

USE O CANGURU

Na tela-título pressione B, ↑ e, sem soltá-los, Start. Comece o jogo e logo notará que há um personagem a mais.

USE O "HOMBRE"

Derrote o "hombre" da primeira fase. Mantenha pressionado A até que a próxima cena apareça. Morra, continue, use e abuse dele.

USE O SHIVA

Derrote Shiva, mestre da fase 1. Mantenha pressionado B até que a próxima fase apareça. Morra, continue e mostre a força de Shiva.

G.GEAR

SONIC & TAILS

ZONE SELECT

Embora o jogo seja da Sega digite o código Konami na tela-título (↑↑↓↓→←→← 2 1 e Start).

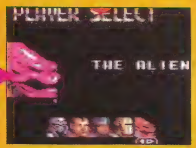
Agora basta escolher a zona para onde você quer ir e pau na máquina!

G.GEAR

(BUSTER FIGHT) MASTERS OF COMBAT

NÍVEL EXTRA

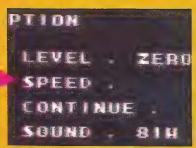
Na tela-título aperte ↑↓←→↓↑. Vá ao option e coloque no nível EXTRA, mais difícil que o Hard. Além disso, essa dica possibilita usar o mestre The Alien.



NÍVEL ZERO

Na tela-título digite o código ↑↓←→↓↑.

Se fizer um sinal, agora entre com ↑↑↓↓←→. Vá ao option e ponha o nível no ZERO. Os inimigos vão morrer com um só golpe, além de permitir usar o mestre The Alien.



ADESIVOS COPA 94

Compre já sua cartela com 10 Adesivos da Copa do Mundo de 94 por apenas

1 URV

VEJA COMO É FÁCIL.

ENVIE CHEQUE NOMINAL À
MACK COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
NO VALOR CORRESPONDENTE
AO NÚMERO DE CARTELAS QUE VOCÊ DESEJAR.
RUA FRANCISCO MARENGO, 339
TATUAPÉ - SÃO PAULO - SP - CEP 03313 - 000
SEU PEDIDO SERÁ ENTREGUE
SEM NENHUM CUSTO DE POSTAGEM.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR®
(011) 941-4499

Empresa oficial WorldCup USA 94™ para etiquetas adesivas

SUPER GP DICAS

SNES

WOLFENSTEIN 3D

Você figura entre um daqueles tristes e frustrados jogadores que acha **Wolfenstein 3D** difícil? Bom, então chegou a hora de um acerto de contas com os temíveis guardas à serviço do nazistão Hitler. Todas as dicas abaixo devem ser executadas no mapa (aperte Start no jogo) e no controle 1.
Agora é com você, não vá desperdiçar a mamata!

INVENCÍVEL

Pressione B ↑ B e A e aperte Start para sair do mapa. Você ficará invencível.

STAGE CLEAR

Aperte ↑ B R e B. Saia do mapa e verá que passou de fase como num passe de mágica.

TODAS AS ARMAS

Digite R ↑ B e A para conseguir acesso a todas as armas.

MAPA COMPLETO

Coloque A A ↑ e B e saia do mapa. Acesse o mapa novamente e verá que ele está completo.

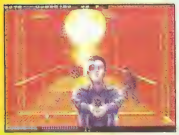
MEGA

TERMINATOR II

Na tela-título aperte ↑↓←→↑↓←→. Caso a dica funcione, irá ouvir uma voz dizer "excellent".

O próximo passo é pausar o jogo e pressionar simultaneamente B e C.

Prontinho! Você passou de fase. Só não é possível pular a última fase. Essa tem que ser na raça!



Mas, afinal, você é um homem ou um rato?

MEGA

VIRTUA RACING

MODE MIRROR

No logo da SEGA pressione A, B, ↑ e, sem soltá-los, Start. Entre no jogo e verá o modo **Virtua Racing**. Essa é a pista mirror, onde as curvas estão invertidas.

SNES

SONIC BLASTMAN 2

MESMO PERSONAGEM

Na hora de escolher o personagem, faça-o com L e R pressionados.

3DO

TOTAL ECLIPSE

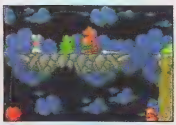
SELEÇÃO DE FASE

Espere o menu de opções. Lá direcione para "Quit/ Preview". Use a sequência: segure X e aperte B, L e A. Aperte o X de novo. Pressione: B, L, A, B, L, A. Um som confirma o truque. No box no alto, à direita da tela de opções, haverá a opção de escolha de round. Escolha o estágio em que quer começar e pressione o botão P.

MASTER

CHUCK ROCK

PASSWORD DA ÚLTIMA FASE



Para entrar direto na última fase do jogo, tudo o que você tem a fazer é digitar:

84AKC

MEGA

CHUCK ROCK

GAME GENIE

Para conseguir vidas infinitas, basta digitar o código:
BTCT-EA5E
Mas se seu problema for obter invencibilidade, escreva:
HC5A-AA*J

SNES

THE NINJA WARRIORS

SOUND TEST

Na tela título pressione L e R e, sem soltá-los, aperte Start para entrar no Sound Test Mode.

RESULTADO

1º GRANDE CONCURSO SUPERGAMEPOWER

Valeu, cara! O 1º Grande Concurso SGP foi um tremendo sucesso! Confira aqui se você é um dos sortudos que faturaram prêmios animalescos.

GANHADORES DO CONCURSO SUPERGAMEPOWER 01

1º Prêmio
1 Sega CD
Fernando Galassi Frigato
Paraiso do Norte - Paraná

2º Prêmio:
1 Console Mega Drive
Rafael Brasil Ferreira
Rio de Janeiro - Rio de Janeiro

3º Prêmio:
1 Console Mega Drive
Maurício Cabral Silva
Salvador - Bahia

4º Prêmio
1 Console Master System
Marcelo Modolo
Botucatú - São Paulo

5º Prêmio:
1 Console Master System
Rafael Pfleger de Aguiar
Palhoça - Santa Catarina

6º Prêmio:
1 Fita para Mega Drive
Renahan Martins Gil
Itajaí - Santa Catarina

7º Prêmio
1 Fita para Mega Drive
Tiago de Moraes
Teixeira Leite
Fortaleza - Ceará

8º Prêmio:
1 Fita para Mega Drive
Márcio Ney Carvalho
Santarém - Pará

9º Prêmio:
1 Fita para Mega Drive
André Ceballos Ovruski
Campina Grande - Paraíba

10º Prêmio:
1 Fita para Mega Drive
Arlan Lopes Martins
Minaçu - Goiás

Se não foi dessa vez, não desanime! Outros concursos estão pintando.

APOIO:

TEC TOY

NOVA CULTURAL

SUPER GP DICAS

SEGA CD — TOM CAT ALLEY CD

MANOBRA MANEIRA

Quando surgir Warning, não coloque o cursor na injeção. Entre em algum Way Pont. 90% das vezes o truque dá certo.

RESPONDA AO RÁDIO

Responda até 5 segundos o chamado do rádio ou não terá êxito em sua missão.

MEGA — TOM & JERRY

OPTIONS SECRETOS

Na tela de apresentação aperte A, B e C.

MEGA — FLINTSTONES

SELEÇÃO DE FASES

Na tela título aperte simultaneamente A,B e C seguidos de ← e Start.

Com as setas ↓ e ↑ você escolhe os níveis.

SEGA CD — STELLAR FIRE

SALTAR DE FASE

Comece em qualquer estágio e assista ao final cinematográfico. Primeiro, vá à tela de Start Game e Opções de dificuldade. Escolha a "Normal". Aperte A para atravessar diferentes itens de dificuldades. Ao voltar ao item "Normal", aperte A. Enquanto pressiona A, aperte e segure C e Start. Pressionando estes 3 botões, ponha ↑ no direcional. Um barulho indica que avançou 1 fase. Quanto mais direcionar ↑ vai saltando as fases até o final.

MEGA — FERRARI GP

PASSWORDS

Brazilian GP
55PJ1:ZCPSF
FTNH2:Z1T6S
L363J:WGFGG
San Marino GP
GKBWQ: GF63T
PZMGW:
CBGTM
NQ6KS: 2CFJT
Monaco GP
NGMRL: VDDZ1
FGRFH: 4Q41Z
KLX6W: QKFMP
Canadian GP
QHS61: SBQ35
XSVDH: 4Q41Z
KQZJS: QKFQR
French GP
GVGGP: 3JZSR
4M4B6: 21TNL
NXLP6: G3DJS
British GP
JHFGV: DJRZB
VZBKK: J3Z6L
MHDNX: G5CCK
German GP
34XZ6: BG3KC
ZWCRC:
WWQVV
L5GZK: 54DMH
Hungarian GP
DLQC3: QFZ3P
LDHQ6: 21TNL
NBL1J: B6DQG

SEGA — ROBO ALESTE

SELEÇÃO DE FASE

No sound 3A, selecione o level Hard. Saia e entre no CD-DA, B e Start

MEGA — OUT LANDER

PASSWORDS

Snake Creh
61HY109VY64080
Fish Eye
MZMX20O1068908
Denial
NM6020QK3JC8ZK
Tortilla Flats
THV0112507YC80
Hellburn
SH021BW5DKC20

SNES — AERO THE ACRO-BAT

PARA SALTAR FASES

Na tela de Start/ Options, pressione: ↓, A, ↓, Y, ↓, A, ↓, Y. Você ouvirá um jingle. Volte à primeira fase. Quando Aero surgir, dê Start. Depois use: ↑, X, ↓, B, ←, Y, →, A, L e R. Start pausa o jogo, e Select pula de fase.

SNES — ACTRAISER 2

LUTE COM O ANTIGO CHEFÃO

Basta digitar o password Xxxx Yyyy Zzzz, para o cart americano.

GAME SHOPPING

Quem joga, sabe. Anúncio na Super GP é tiro e queda. Multiplique suas vendas. Fique milionário que nem eu.

LIGUE PARA 851-3644 RAMAL 263

CURITIBA

STAR game

Locação e Venda

• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

SÃO CAETANO DO SUL

Splash Video

LOCAÇÃO E VENDA

MASTER SYSTEM • SEGA CD
• NINTENDO • MEGA DRIVE
SUPERNINTENDO

AV. GOIÁS 401 S. CAETANO
SÃO PAULO TEL.: 744 4799

*** SUPER MESA-SYSTEM ***

GAME SALOONS

✶ MESA SYSTEM: COMANDOS PROFISSIONAIS, IDEAL PARA GAME LOCADORAS, GAME SALOONS RESIDÊNCIAS, BUFFETS, ETC. ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME.

✶ MEGA TIMER: CONTROLE TIMER, INDICAÇÃO EM DIPLAY, CONTADOR DE EVENTOS.

ESTUDAMOS LOCAÇÃO PARA A CAPITAL

GAME FESTA

FAÇA SUA GAME FESTA CONOSCO. ALÉM DE USUFRUIR DAS ÚLTIMAS NOVIDADES EM GAMES, VOCÊ VAI ARRASAR E DEIXAR SEUS AMIGOS MORRENDO DE INVEJA.

GAME SOFT. TALENTO EM TECNOLOGIA
TEL.:(011) 857.1757

PROGAMES
MOÓCA

Os games mais alucinantes, os últimos lançamentos, consoles e acessórios incríveis pra você detonar as mais loucas emoções

SegaCD, Neo Geo, Jaguar, 3DO, Mega, Super NES, Game Boy, Game Gear e Nintendo.

Rua Juventus, 831 - São Paulo - SP
Tel: (011) 591-0039

BORIS & TOYS ELECTR.

CONSERTOS DE BRINQUEDOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE:

Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System. Televisores Importados.
ORÇAMENTO GRATUITO

SHOPPING ELDORADO — Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
TEL/FAX: (011) 814.0455 - Sequencial

MANIAC GAMES

•Assistência Técnica Especializada
•Transcodificações a partir de 12 URV
•Conversões de todos os sistemas

JAGUAR
Transcodificações e aparelhos com o melhor preço

• Cartuchos novos e semi-novos
•Atendemos todo o Brasil via Sedex

R. Domingos de Moraes, 211 - 2º and - Cj. 103 - São Paulo - SP - CEP 04010 970 - FONE/FAX (011) 573.0586

Essa versão pode ser descrita como uma mistura de **Dragon Ball Z 1** e **2** para SNes. Os gráficos e o som estão bem trabalhados. Além disso, alguns personagens exclusivos dão o ar da graça agora. Um dos problemas que pintaram se refere aos controles. Em vez de se empregar o joystick de 6 botões, foram acumuladas funções no controle tradicional, o que prejudica a jogabilidade. Fora isso é um delírio atrás do outro. Experimente!

DRAGON BALL Z

DETONADO:

ESCAPE DOS RAIOS

Use ↗↙ + soco para agarrar o raio inimigo e desviá-lo

Quando o inimigo lançar um raio desse tipo contra você, existem 4 alternativas:

Com ↔ + soco você neutraliza a magia

A andróide nº 18 ativa um escudo com o mesmo comando

↑↓↘→ + soco. Com esse comando você sai do raio de ação do ataque

↓↙↔ + soco. Dessa maneira, você anula o raio do inimigo e manda de volta um mais poderosos

BRAÇO DE FERRO

Quando os dois lutadores se encontram com Dash eles passam a medir forças...

...então aperte soco rapidinho. O vencedor arremessa o outro

NINGUÉM DERRUBA

Caso você seja arremessado ainda existem possibilidades de reação

Coloque o direcional 2 vezes para o lado do oponente e aperte qualquer botão de ataque para dar a resposta

Com direcional duas vezes para o lado contrário ao do oponente você cai de pé, são e salvo

COMANDOS

A - soco e magia
B - chutes
C - voa/aterrissa
Trás + C - foge do inimigo de perto
A + B - carrega power
2 vezes para o lado - corrida
De perto, direcional para o adversário - arremesso

DRAGON BALL Z
MEGA

4.0

BANDAI
16 Mega - N/D
2 Jogadores
Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

OS LUTADORES

SON GOKU

O astro da série foi o primeiro a obter os poderes de Super Saiya.

GOLPES
→←→ + B: Super Dash
→↘↓ + B: Sliding Kick
→↓ + B durante o salto: Thrash Down Kick
→↘↓↙←→ + B: Meteor Attack

Meteor Attack: igualzinho à versão para SNes

SON GOHAN

Filho de Goku, possui em seu interior uma força suprema que chega a superar os poderes do pai.

GOLPES
→←→ + B: Super Dash
→↘↓ + B: Sliding Kick
→↘↓↙←→ + B: Meteor Attack

O Meteor Attack de Gohan consiste em vários chutes

PICCORO

Filho do grande demônio Piccoro, herdou o nome do pai. Depois de se converter ao bem, recebeu poderes fantásticos.

GOLPES
→↘↓ + B: Sliding Kick
←↙↓↘→← + B: Meteor Attack

Com o Meteor Attack ele ergue o adversário a pontapés

BEGITA

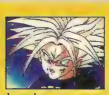
É o príncipe da estrela Saiya, não admite a derrota.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick Meteor Attack:?????, caso algum leitor descubra como o golpe é acionado, sua carta será benvinda!

Sliding Kick: eficiência também contra o CPU

TRANX



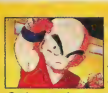
Filho de Begita, herdou o aguçado senso de batalha do pai. Outro que detém os poderes de Super Saiya.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
→↘↓↙↔ + B: Meteor Attack

Seu Meteor Attack começa com soco e acaba com pisão

KURIRIN



Amigo de Goku, treinou sob as orientações do mesmo mestre. Provavelmente é o terráqueo mais forte do pedaço.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
→↘↓↙↔ + B: Meteor Attack

Voadoras seguidas são seu Meteor Attack

RECUUM

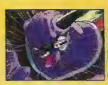
Faz parte do time de combate de Guinyu. Possui garnde força de defesa. O corpo a corpo é seu ponto forte.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
→←↔ + B: Winning Pose (faz poses primeiro e depois se torna invencível)

Winning Pose: se der tempo de ficar invencível é fatal

GUINYU



É o líder do time de combate e possui a temível habilidade de trocar de corpo, da qual o comando é guardado a sete chaves

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
E há ainda o Body Change, em que troca seu corpo com o do adversário

O Sliding Kick também é acionável no ar

FREEZA

É o autor do genocídio contra o povo do planeta Saiya. Seu sonho é dominar o universo, no qual espalha medo e terror.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
←↙↓↘→← + B: Meteor Attack

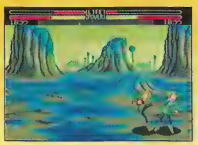
Seu Meteor Attack é dos mais violentos

ANDRÓIDE Nº 18

Ela é um dos andróides especialmente criados para derrotar Goku. Seu inventor é o líder da organização Red Ribbon. Esposa de Kuririn.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
←↙↓↘→← + B: Meteor Attack



Sequência devastadora é seu Meteor Attack

PERFECT CELL

Reúne células dos melhores lutadores do universo, como Goku e Freeza. Transformou-se na forma perfeita após incorporar os andróides nº 17 e nº 18.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
→←→ + B: Super Dash

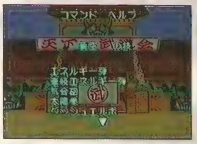
Assim é difícil permanecer de pé

OPTIONS

O menu de opções desse jogo é amplo e variado. Compõe-se de três páginas. Para acionar as outras páginas coloque o cursor na parte mais alta e aperte A, B ou C. Agora, meu caro, a escolha é toda sua

Veja a configuração dos botões, ligar ou não a música e o tipo de radar

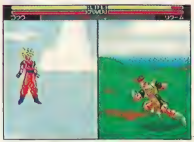
Aqui o nível de dificuldade do jogo, número de continues e o "on-off" da lista de comandos



Aqui você pode assistir à maioria dos golpes de cada um dos lutadores

VENÇA O CPU

***SuperGP Tática*:**
Para conseguir vencer o computador em qualquer nível de dificuldade não é preciso nenhum esforço sobrenatural. Proceda da seguinte maneira: assim que começar a batalha, voe e fique esperando no céu e carregando o power. O inimigo vai ficar perambulando no solo feito um bobo. Em determinado momento ele começa a dar um dash (corridinha) para o fim da tela e também voa (alguns inimigos depois do dash começam a carregar power. Nesse caso siga-os e dê um dash até ficar sobre ele e retorne ao passo 1). Depois disso vá para cima dele e comece a aplicar Sliding Kicks sem parar. O inimigo vai ficar tomando todas, pois quando você ataca no céu não há defesa embaixo. Às vezes o inimigo faz isso contra você. Caso isso aconteça fuja com para trás e C, volte e continue a aplicar Sliding Kicks. Caso o inimigo fique tonto, não perca a oportunidade de lançar o raio mais poderoso que tiver.



Fique esperando no céu e carregando o power

Se ele subir arrepie com sliding kicks sem parar

Na hora da tontura, mande raios nele

Com Perfect Cell use o Grand Slider (←↙↓ + B) sem parar

SUPER METROID

DETONADO

Tudo o que você gostaria de saber sobre **Super Metroid** mas tinha vergonha de perguntar está nas páginas a seguir. Os 24 Mega que a Nintendo gastou para fazer o cart são justificados. Trabalhamos dia e noite para chegar ao final do jogo. Conseguimos, é claro, mas não com 100% de aproveitamento. Faltaram dois itens para concluir a tarefa que é um dos maiores desafios dos últimos tempos em videogame. O jogo exige raciocínio e estratégia quase perfeitos, além de doses cavalares de paciência. O jogo traz três finais. O mais completo só aparece para quem consegue terminar o jogo em até três horas. Um tempo de 3 a 10 horas possui um final diferente e mais de 10 horas traz ainda outro fim. Dizem as más línguas que, com aproveitamento de 100% o jogador vê um final ainda mais incrível. Será verdade ? ***MK***

+ de 100 DICAS!!

COMANDOS ESPECIAIS

Deixar acionados só o charge beam e o ice beam. Ponha o ícone no power-bomb e carregue o tiro

Faça o mesmo para charge beam e wave beam

Faça o mesmo para charge beam e spazer

Idem para charge beam e plasma beam

Munido do speed boots, corra até piscar, então agache-se. Assim você está pronto para o super-salto...

... ↘ + salto você faz isso para frente

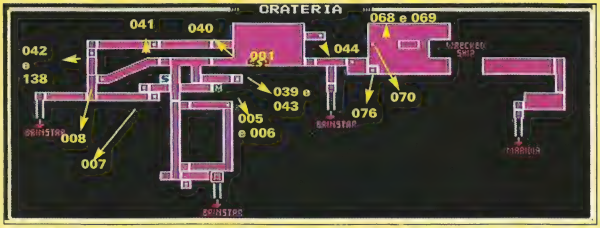
Com o ícone fora do power bomb, carregue o tiro até piscar, aperte ↓ 2 vezes e solte 5 bombas

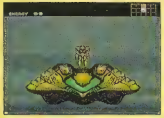
Essa técnica para carregar energia aparece na demo. Nosso pessoal não descobriu como fazer. E vocês?

...com o botão de salto você pula verticalmente

...apertando R + botão de salto o movimento é na diagonal

CRATERIA





001 - Salve e recarregue armas e energia na sua nave

005 - Com a Bomb, podem-se colocar minas

006 - Atire mísseis nele. Se acabarem, use o tiro normal

007 - Ao colher todos os mísseis, você fica com 230 tiros

008 - Um Energy Tank (energia extra). São 14 no jogo

039 - Use o Super Salto na diagonal a partir deste ponto...

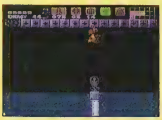
040 - ...para chegar até aqui, (a frente há itens preciosos)

041 - Aqui, mais um Energy Tank e ...

042 - ... um míssil. O outro será pego no final

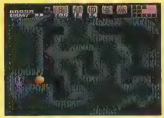
043 - Agora, dê um Super Salto na diagonal deste ponto...

044 - ...e chegue a esta caverna onde há mais Power Bomb



062 - Siga para Wrecked Ship e pegue mais mísseis

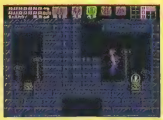
068 e 069 - Acione o Super Salto no local da primeira foto. Ao chegar ao topo, dê um tiro e faça surgir o míssil escondido



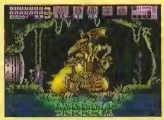
070 - Com o Super Míssil abra a passagem que o leva até aqui

076 - Alguns mísseis estão muito bem escondidos

137 - Detone a passagem com a Power Bomb



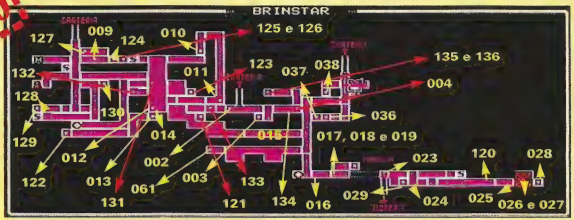
138 - Está na hora de pegar o outro míssil



139 - Após derrotar todos os mestres a passagem para Tourian vai se abrir

BRINSTAR

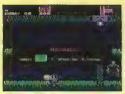
DETONADO



002 - Morphing ball (aperte 2 vezes ↓)

003 - Pegue o primeiro missil aqui

004 - Aqui, outro missil



009 - Mais misseis

010 - Atire misseis na boca aberta

011 - Pegue o 1° Super Missil

012 - Missil fácil. Use a passagem...

013 - ...para pegar o Charge Beam

014 - Use a bomba para tomar impulso

015 - Use a corrida para passar

016 - Corra e salte para alcançar

017 - Atire em cima e abra a passagem

018 - Salte 2 vezes usando a parede

019 - Spazer expande força da arma

023 - Abra a parede com Super Missile

024 - Abra caminho com bomba

025 - Mate-o com Super Missil

028 - Varia Suit: protegido do calor

029 - Energy Tank escondido

036 - Use a Power Bomb aqui...

037 - ...e consiga mais misseis

038 - Outra P. Bomb debaixo da planta

061 - Agora dá pra pegar o X Ray Scope

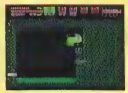
120 - Use o Power Bomb

121 - Atravesse o cano

122 - Corra e destrua a passagem

123 - Mais Energy Tank

124 - Aqui um Reserve Tank e ...



125 - ...misseis ao usar a passagem ...

126 - ...e mais um ao detonar a parede

127 - Super Missil na manha

128 - Pule para não cair

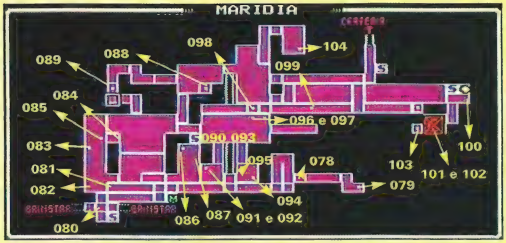
129 - Mais adiante há um S. Missile

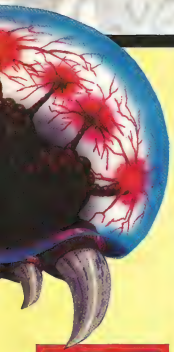
130 - Power Bomb de difícil acesso

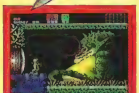
131 - Com o Space Jump é fácil

132 - Colha mais armas

MARIDIA

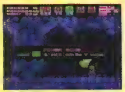






026 - Atire um Super Missil na boca aberta

027 - Atire e jogue misseis na boca



133 - Power Bomb no caminho

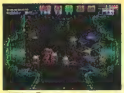
134 - Energy Tank no teto

135 - Super Salto para chegar aqui...

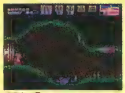
136 - ...e pegar 2 itens

078 - Deixe-o abrir passagem

079 - Spring Ball: salto da esfera



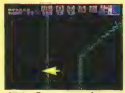
080 - Destrua a redoma com P. Bomb



081 - Prepare-se para o Super Salto...

082 - ...e salte daqui para...

083 - ...pegar mais misseis



084 - Passe em forma de esfera...

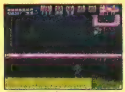
085 - ...e adquira mais Super Misseis

086 - Suba nas costas da tartaruga

087 - Na parede há míssil

088 - Atrás da passagem, misseis

089 - Mais itens a vontade



090 - No fundo da areia há...

091 - ...Reserve Tank e ...

092 - ...misseis para sua coleção

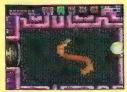
093 - No outro banco de areia há ...

094 - ...Power Bomb e ...

095 - ...mais misseis para facilitar

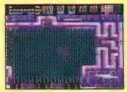
096 - Chegue aqui com Super Salto ...

097 - ...e pegue mais armas



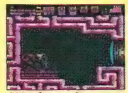
098 - Destrua-o com misseis

099 - Mais um Energy Tank

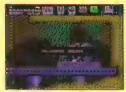


100 - Atire na parede e ganhe item

101 e 102 - Destrua os canhões. Detone o mestre com S. Misseis. Se for pego, fique girando o direcional bem rapido



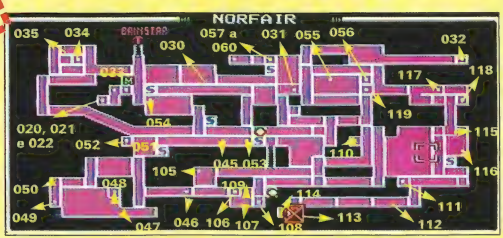
103 - Space Jump: saltos no ar



104 - Plasma Beam: tiro poderoso

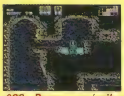
NORFAIR

DETONADO



020 - Energy Tank. Vá por baixo

021 - Pule alto com o Hi Jump Boots



022 - Pegue o missil e siga em frente

030 - Missil escondido e latejante

031 - Passagem por cima neste missil

032 - Speed Boots: muita velocidade

033 - Passe correndo com o Speed Boots

034 - Tiro congelante com Ice Beam

035 - Congele os inimigos e passe

045 - Use misseis ou tiro concentrado

046 - Pegue mais misseis no caminho

047 - Pule usando a velocidade máxima...

048 - ...para chegar aqui e...

049 - ...pegar o Grappling Beam

050 - Use-o nesses blocos

051 - Pendure-se nesses bichos e ...

052 - ...pegue mais um Power Bomb

053 - Agora vá pegar o Energy Tank

054 - Mais missil pelo caminho

055 - Atire no portão e pegue o missil ...

056 - ...e o Wave Beam que atravessa paredes

057 - Mais missil na moleza e ...

058 - ...use um Power Bomb para ...

059 - ...ir à sala do Reserve Tank e ...

060 - ...e do missil bem escondido

105 - Fique na mão em forma de esfera

106 - Vá saltando para não cair

107 - Super Misseis ou tiro carregado

108 - Screw Attack: salto destrutivo

109 - Detone com Screw Attack

110 - Armas no caminho

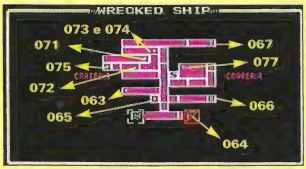
111 - Power Bomb na passagem

112 - Mate-o de costas

113 - Mande Super Misseis sem dó

114 - Há um Power Bomb escondido

WRECKED SHIP

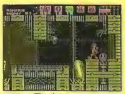


064 - Atire nos fogos. Quando ele abrir os olhos, detone com mísseis e Super M

063 - Use bombas para abrir a passagem

065 - Super Missil adiante

066 - Outro Super Missil



067 - Tudo ao mesmo tempo agora

071 - Vire esfera

072 - Pegue o missil e use Power Bomb

073 - Use o Super Salto...

074 - ...para pegar o Reserve Tank

075 - Agora é fácil mover-se na água

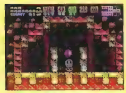
077 - Mais Energy Tank

115 - Destrua a cara e passe pela parede

116 - Outro Energy Tank

117 - Mísseis e passagem secreta...

118 - ...que leva a uma Power Bomb



119 - Aumente a coleção

TOURIAN

140 - Acerte mísseis, Super mísseis ou tiro concentrado

141 - Depois da ajuda inesperada, detone de vez e corra para sua nave!

FINAL

Depois de tudo, um final caprichado, com 3 conclusões: a revelação total (1) para quem...

...termina em até 3 horas, a parcial (2), de 3 a 10 h., e a última (3), para demora de mais de 10 h.

EROTISMO CIBERNÉTICO BOTA FOGO NA TELINHA

As milhares de publicações eróticas, os filmes X- Rated (proibidos para menores de 18 anos) ou mesmo as caríssimas chamadas telefônicas aos serviços eróticos vão acabar parecendo novela das seis. Isso por causa da nova onda que assola o mundo - o CyberSex, o erotismo veiculado por meio de computadores que, como não poderia deixar de ser, está causando furor e controvérsia entre os usuários de micros e a opinião pública. Vídeos CD-ROM interativos, realidade virtual, simulações de áudio CD, revistas eletrônicas e games para adultos, todos contendo um fortíssimo apelo erótico, figuram entre alguns dos softwares já disponíveis para a linha PC, como mostra **The Joy of CyberSex**, um guia de erotismo eletrônico que foi lançado há pouquíssimo tempo e já obteve um notável sucesso de vendas nos Estados Unidos e no continente europeu. Os "PC boys" mais assanhadinhos estão em estado de graça. Já o pessoal que não tem acesso aos computadores e permanece fiel a seus consoles tradicionais não teve a mesma sorte. No que diz respeito a jogos para consoles domésticos, apesar do lançamento eventual de um ou outro cartucho pirata com apelo erótico, as gigantes Sega e Nintendo nem pensam em aderir à nova febre. Em compensação, a nova geração parece não ter preconceitos desse tipo. O 3DO já prevê lançamentos quentíssimos para o seu CD-ROM.

DICA: o guia de softwares erótico faz sucesso no exterior

Será que a época do namoro no cinema ou no carro está chegando ao fim

KONAMI FAZ SOM PARA PC

A Konami inovou, só pra variar. Está lançando um disquete com dados para MIDI. Existem versões para PC desde que se tenha um software sequencer capaz de ler dados MIDI (compatível para módulos de som Roland GS). Também funciona em qualquer Sintetizador compatível com arquivos MIDI Standart. Além desse Gradius, há mais 2 títulos a venda no Japão. O preço não chega a assustar: são US$ 55.

PROGRAMA LEGAL

Se você tem entre 11 e 18 anos e nem imagina se separar do seu computador durante o período de férias, a SCATA (Student Camp & Trip Advisors) possui um programa ideal. São cursos no exterior, do básico ao especializado, estruturados para que o aluno trave um conhecimento maior com o mundo da informática. Além das aulas práticas, os inscritos participarão de atividades esportivas e culturais. Os cursos e hospedagem (campus) se dão em faculdades, como o Lasell College, em Massachusetts. Maiores informações pelo telefone: (011) 262-6482.

NÃO SE PERCA

O labirinto de ruas das metrópoles americanas já é desvendável graças a X, o mini-computador instalável no painel do carro que mapeia ruas e locais da cidade. Nova York, Chicago... É só trocar o disquete e relaxar. Só falta o piloto automático!

EPIC PINBALL

O pessoal que é ligado num bom fliperama pode festejar. A chegada de **Epic Pinball** para PC e Amiga vem trazer diversão sem compromisso para essa tribo. A US Shareware Company é a responsável pelo lançamento desse excepcional pinball eletrônico, com falas digitalizadas e mesas de scroll fluente. E o melhor é que a PCI já está trazendo a novidade para o Brasil. O lançamento do jogo nos Estados Unidos foi feito por meio de shareware. Ou seja, o usuário recebe gratuitamente uma versão contendo algumas partes do jogo. Nesse caso, o shareware de **Epic Pinball** contém quatro mesas. Depois de ver o jogo, basta ao usuário interessado fazer o registro (pagamento de uma taxa) para receber mais quatro variantes. Nada mal!

As mesas trazem um manual. Consulte antes do jogo

Esse é o andróide que foi distribuído via shareware

***TÁTICA:** em Deep Sea é fácil obter pontos. Comece lançando a bola na rampa (1). Quando ela chegar ao fliper (2), mire na caçapa (3). Na volta deixe a bola bater no fliper esquerdo e segure-a no direito. Repita a operação. Você pode multiplicar os pontos na canaleta superior (4)*

Jungle já segue um estilo mais clássico

O excesso de rampas de Pot of Gold é bem capaz de causar um certo tédio

Enigma: o mais exótico de todos

PARA QUEM QUER MAIS

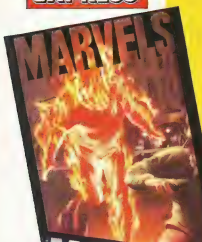
O jogo faz parte da série Silver Pinball (foto). Seus oito novos tabuleiros são os melhores, mas também é possível conseguir os anteriores, caso queira ampliar sua coleção.

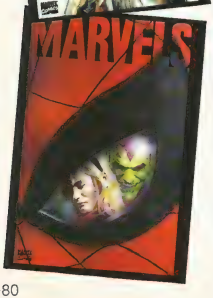
FICHA TÉCNICA (PC)

- Mínimo: PC 286 / 540 K de Ram
- 6 Mega instalados
- Placas de som: Sound Blaster, Roland e Audlib
- Controles: teclado
- Pró: típico jogo de diversão simples
- Contra: recorde impossível em certas mesas

OBRA-PRIMA EM QUADRINHOS

Milhares de gibis são lançados a cada ano, mas apenas alguns recebem o status de obras-primas. Essa mini-série da Marvel pode ser considerada a obra-prima de 94. A série conta com 4 (pena que não fizeram mais...) edições, momentos importantes do universo Marvel. Entre eles encontram-se as primeiras aventuras do Quarteto fantástico, a morte de Gwen Stacy, etc. Mas o que faz da mini-série uma obra de arte é que todas as páginas são pintadas em tela, em vez de desenhadas no papel, Isto confere um realismo fantástico à obra e aumenta ainda mais o clima da narrativa, que se passa entre os anos 60 e 70. Outra curiosidade é que as histórias não são vistas pelo ponto de vista do herói, mas sim pelo de um fotógrafo, Phil Sheldon, que sofre e se emociona a cada luta que testemunha.





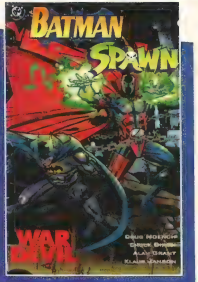
O Homem Aranha solta suas teinhas na mini-série

As ilustrações snao impressionantes: o realismo vai desde...

...as cenas externas até closes que chegam a lembrar uma câmera de cinema buscando um detalhe despercebido

BATMAN E SPAWN

Crossover quer dizer (nos quadrinhos) "cruzamento" de personagens. Já aconteceu com Super-Homem e Homem-Aranha, Batman e Hulk...). Agora a badalação fica para Batman e Spawn. Sucesso em 93, Spawn retorna do inferno após um pacto com o diabo. Na volta encontra Batman e então...



Crossover na cabeça

STREET NAS TELAS

Já é certo que Jean-Claude Van Damme será a estrela principal na versão para cinema de **Street Fighter**. Com orçamento de US$ 30 milhões, o filme terá suas primeiras cenas rodadas em Bancoc, Tailândia. De lá, o set de filmagens voa para Brisbane, Austrália, onde o filme será concluído. Do roteiro pouco se sabe, mas é certo que Guile (Van Damme) será o herói principal na luta contra Bison, Sagat e sua diabólica organização criminosa, a Shadalo. Todos os 16 lutadores estarão presentes, o que inclui Fei Long, Cammy, Dee Jay e T. Hawk. Chun-li deve ser uma amiga íntima de Guile. Como a Capcom está co-financiando o projeto, cabe a ela a aprovação final, incluindo roteiro e elenco. A preocupação é com a censura. A Capcom quer que o filme seja permitido a partir dos 13 anos, mas ao mesmo tempo quer um filme cheio de ação e violência. Na redação rola uma aposta para saber quem fará os papéis dos outros 15 lutadores. Você aí em casa, qual é o seu palpite?

DESENHO SÓ COM RESERVAS

Enquanto Ryu, Ken e companhia preparam sua invasão a hollywood. acontece no Japão a estréia de um desenho em longa-metragem. O desenho também conta com os 16 lutadores e as reservas para a estréia já estão sendo vendidas desde o dia 29 de abril. O dia do lançamento deve ser anunciado brevemente nos jornais nipônicos. Só assiste quem tem a reserva na mão, coisas do Oriente.

RPG GANHA CONCURSO

Lançado pela fábrica de brinquedos Estrela em dezemro de 93, Hero Quest já vendeu mais de 21 mil unidades entre jogos e aventuras. Devido ao sucesso, a Estrela resolveu apostar forte no segmento e irá promover a partir do próximo mês um super-campeonato de RPG'S. O jogo? Hero Quest, é óbvio. Com essa estratégia a empresa alcancar uma venda de 135 mil RPG'S de tabuleiro este ano. O Kamikaze falou que está treinando desde já e que essa está no papo.

UM GRANDE HERÓI DAS PISTAS

A geração 70 está cada vez mais pem voga. Depois de Ultraman (ver ***SuperGP*** 2), é a vez de Speed Racer voltar. Herói absoluto de sua geração, Speed volta na época em que o Brasil perdeu o seu maior herói das pistas, Ayrton Senna. Speed é um corajoso piloto que participa de perigosas provas através do mundo. Seu carro, o Mach 5, é dotado de vários dispositivos ultra-modernos acionados por botões que ficam no volante do carro. Comemorando seus 25 anos está sendo lançada nos EUA uma coleção de gibis, em 3 volumes, com novas aventuras. A Accolade saiu na frente na produção de jogos com o herói.

TERROR VIRTUAL NA TELA

Se você é um daqueles fissurados em games é bom se cuidar. A Triumph Releasing acaba de lançar nos EUA (em breve aqui) um filme que promete deixar você com alergia de computador. Trata-se de Brainscan, estrelado pelo pequeno astro Edward Furlong. Edward é um jovem que compra um game recém-lançado em CD-ROM. No game mata uma pessoa. Na manhã seguinte, ao abrir a geladeira, encontra um pedaço do cadáver. É só o começo!

FINAL STAGE

O final de Art of Fighting 2 é um dos melhores de Neo Geo. Cada personagem possui seu próprio final, como é óbvio, e no caso de derrotar o temível Geese Howard, pode ser vista ainda outra animação. Nós usamos Takuma e derrotamos Geese. Na hora da verdade, a luz se apaga e Geese foge feito um coelhinho assustado. O final dessa história tem seu verdadeiro início em Fatal Fury 1. Depois se segue o final personalizado de Takuma e, no Staff Roll, surgem várias situações engraçadas envolvendo os personagens. Confira!

Quando você está prestes a soltar uma magia, a luz se apaga...

...e Geese foge para o Japão, onde terá problemas com os Bogard

Com o braço machucado, Takuma pede a seus filhos que sigam...

...seu exemplo e não deixem morrer sua arte de luta

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 1 - Nº 3 - JUNHO DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor Assistente: Marcelo Morales
Chefe de Arte: Marco A. Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Secretário de Produção: Walmir Dionizio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultor (textos e fotografia): *Marcelo Camera*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Blaisi Oliveira, Spencer Stachi*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

PUBLICIDADE
Gerente: Lucia M. Roscio
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contato: Fabiana F. do Amaral Kerr
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de ***Videojuegos*** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A "EuSou" traz prá você os super gabinetes **Winners Champion** para lojas e o **Winners Boy** para residências.

A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE**, **SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem; botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire, Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora os outros vão pedir água.

AGORA EM 2 VERSÕES:

COMPATÍVEL COM SUPER NES* E SUPER FAMICOM*

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE* I, II E III

BETA AVENGERS

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.

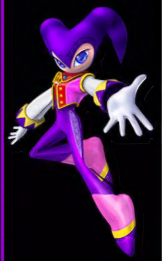
RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!



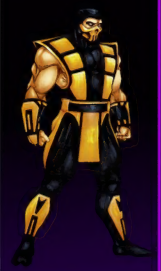
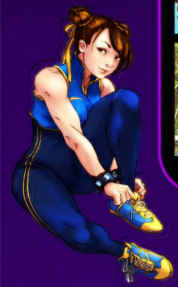
Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *anderbass*

Revista: *Flicker*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br